KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

34

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • DS • PSP • PLAYSTATION 2 • PC

TÄHTIEN SOTA JATKUU
STAR WARS: CLONE WARS

NEW SUPER MARIO BROS. WII
+ MARION JA SONICIN TALVIKISAT

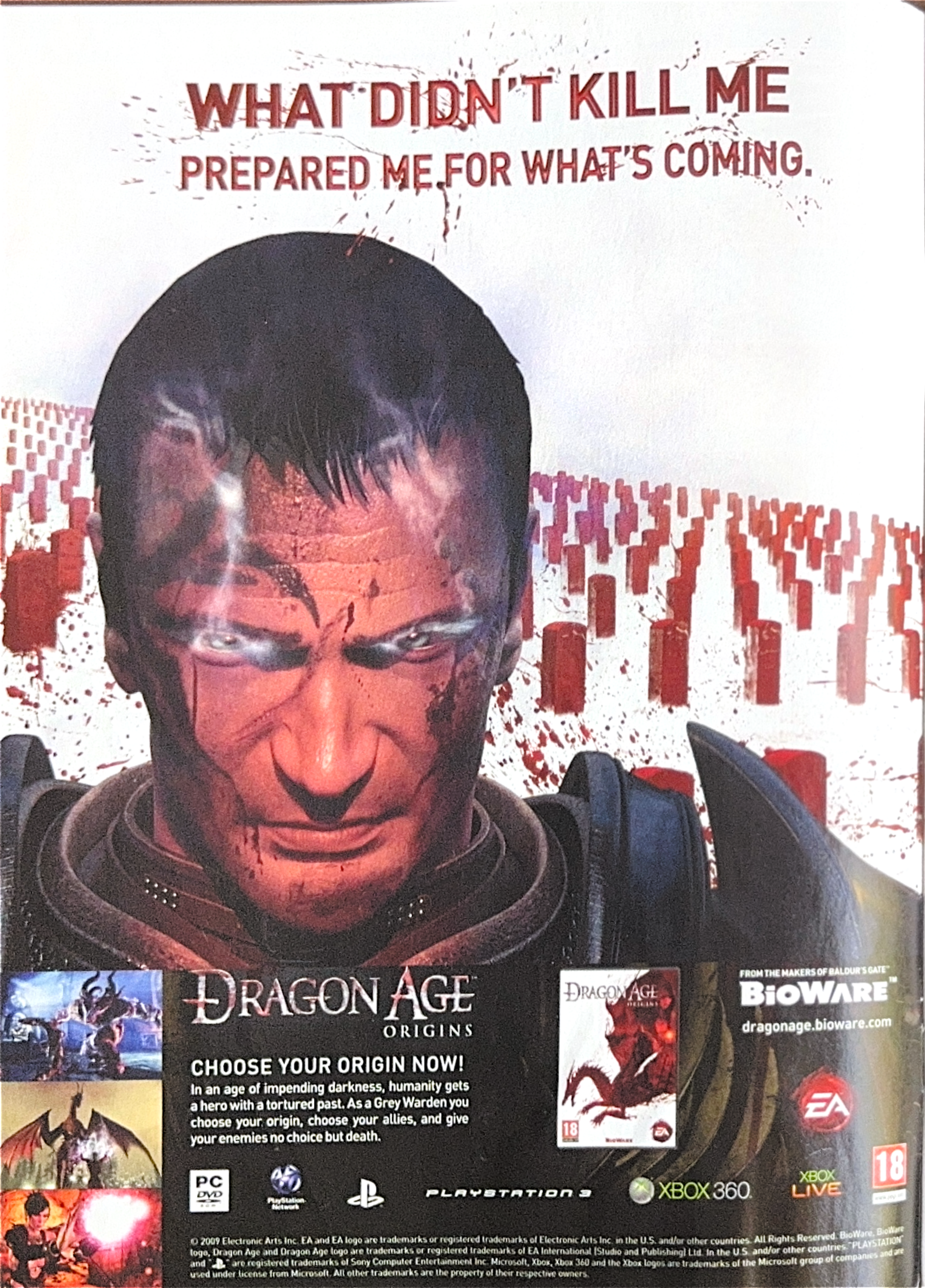
UUDET MUSIIKKIPELIT
BAND HERO JA DJ HERO

LAHJAVINKKEJÄ JOULUPUKILLE
JOULUN PELIKONEET JA PELIT

GALAKSIN PELASTAJAT

ARVOSTELUSSA PS3:N UUSI RATCHET & CLANK

OTA MUKAAN!



PÄÄKIRJOITUS

Entä ensi jouluna?

VIIME JOULUNA päivittelin pääkirjoituksessani sitä, kuinka järkyttäviä määriä pelejä ilmestyy loppuvuodesta. Voisin toistella samaa nyt, mutta jotain on toisin: monia odotettuja suurpelejä on myös siirretty tammikuun ja helmikuun alkuun. Se on aikaa, joka on ollut perinteisesti vuoden hiljaisinta. Julkaisijat alkavat kai jo uskoa, ettei kukaan ehdi pelata tätä kaikkea joulun aikaan.

Ensi vuonna peleissä muuttuu varmasti moni muukin asia, vaikkei kukaan tunnu tietävän, mitä oikein on tulossa. Se on varmaa, että Facebookin ja muiden yhteisösivustojen pikkupelit tekevät tuloaan ja sekä Xbox 360 että PlayStation 3 haastavat seuraavaksi Wiin tuomalla kauppoihin liikkeeseen perustuvat ohjaimet.

Monilla on vahva usko siihen, että nämä ideat muuttavat pelaamista lopullisesti. *Time*-lehti nosti Microsoftin Natal-laitteen, joka tekee pelaajan vartalosta ohjaimen, vuoden tärkeimpien keksintöjen listalle.

Musiikkipelien suosio alkoi taas jo kääntyä laskuun, mutta eihän nousu voinut jatkua ikuisesti. *The Beatles: Rock Bandit* ja *Guitar Hero: Metallicat* ovat kuitenkin jo vieneet isoja siivuja perinteiseltä musiikinkuuntelulta. Se näkyy tämän joulun julkaisuissa, kun kauppoihin tunkee *DJ Heroa*, *Band Heroa* ja *Guitar Hero 5:ttä*.

Saa myös nähdä, katsellaanko ensi jouluna pelejä 3d-lasien läpi. Elokuvateattereiden 3d-tekniikka voidaan toistaa kotona, jos käytössä on tällä hetkellä kallis 120 hertsin monitori. Juuri ennen joulua teattereihin puskee nimittäin *Titanic*-ohjaaja **James Cameronin** *Avatar*-elokuva, jolla ukko toivoo voivansa levittää 3d:n ilosanomaa peleihin ja elokuviin.

Janne Pykkönen, päätoimittaja

P.S. Itse aion nauttia joulunpyhinä pelien sijasta perheen seurasta, ruoasta ja unesta. Joskus on hyvä pitää taukoa.

SISÄLTÖ

04 Listat
05 Pelimaailma nyt
08 Pelivinkkejä Joulupukille
13 Arvostelut ja kolumni
14 Ratchet & Clank: A Crack in Time
15 Kingdom Hearts 358/2 Days, Tales of Symphonia: Dawn of the New World
16 EyePet, Shattered Horizon
17 Jambo! Safari, Madagascar Kartz
18 New Super Mario Bros. Wii
19 Band Hero, DJ Hero
20 Sonic & Mario at the Olympic Winter Games, Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of the Sky
22 Torchlight, Jak & Daxter: The Lost Frontier
24 Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes, Bakugan Battle Brawlers
25 Cities XL, Tropico 3
26 Littlebigplanet, A Boy and his Blob
27 Josefiina Alkupolku: Ihmeellinen keittiö ja Saturetki, Rabbids Go Home
28 Machinarium, Lucidity
30 Kolumni

18

26

14

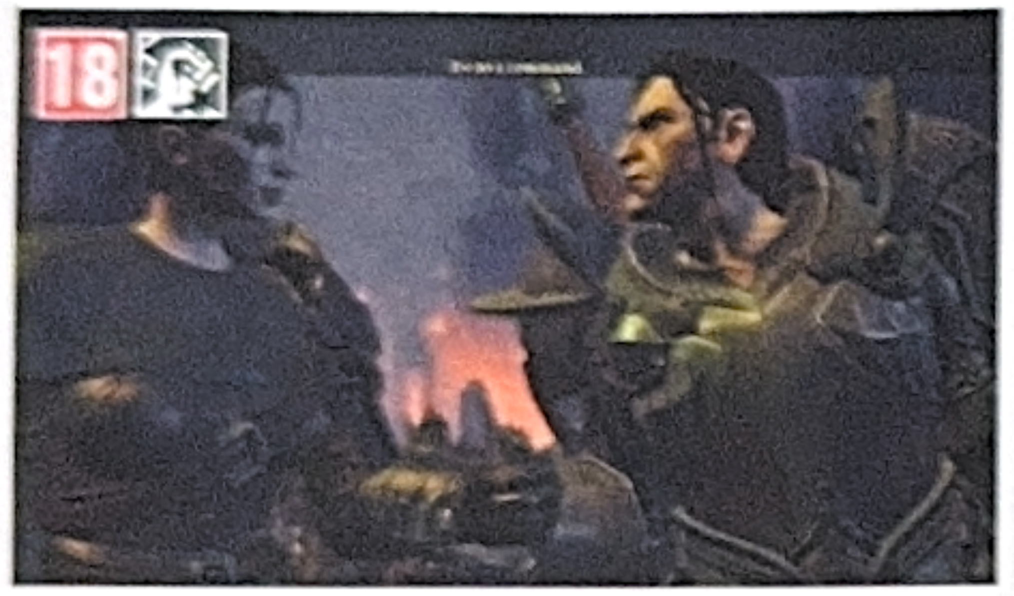
MYYDYIMMÄT

FIGMA

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360, pc)

HUIPPUSUOSITUN *Call of Duty* -sarjan tuorein osa on täällä! Infinity Wardin kehittämä *Modern Warfare 2* jatkaa siitä, mihin kaksi vuotta sitten julkaistu *Call of Duty 4: Modern Warfare* jäi. Mukana nähdään jälleen yksinpeli ja kattava moninpeli, jonka lisäksi pelissä pääsee nyt myös pelaamaan kaverinsa kanssa yhteistyössä erilaisia Spec Ops -tehtäviä.

18



2. Dragon Age: Origins (PS3, Xbox 360, pc)

MASS EFFECTIN ja *Knights of the Old Republicin* tekijät ovat palanneet. BioWaren tuorein roolipeli, *Dragon Age: Origins*, on vihdoin täällä! Vanhan koulukunnan roolipelimiesten makuhermoihin vetoava peli vaatii pelaajaltaan tuntikausien paneutumista, mutta niinhän sen kuuluukin olla.

3. Wii Sports Resort (Wii)

WII SPORTS RESORT JATKAA alkuperäisen *Wii Sportsin* jalanjäljissä. Pelissä pääsee koettamaan useita erilaisia lajeja kuten koripalloa, laskuvarjohyppyä, miekkailua ja melontaa. Pelilevyn lisäksi paketissa on mukana MotionPlus-palikka, joka parantaa Wiin liikkeentunnistusominaisuuksia rutkasti.

4. SingStar SuomiPop (PS3, PS2)

MITÄPÄ OLISI MYYNTILISTA ilman *SingStaria*? Huippusuositut Sonyn karaokepelit ovat tulleet jäädäkseen. *SuomiPop* sisältää useita suomalaisia kovan luokan esiintyjiä, kuten Eppu Normaali, Happoradio, PMMP ja **Cheek**.

5. NHL 10 (PS3, Xbox 360)

NHL-SARJA on ollut uskomattoman kovassa vedossa Xbox 360:llä ja PlayStation 3:lla. Skill Stick -systeemi muutti sen, miten pelaamme jääkiekkopelejä, mutta uudistukset eivät jää siihen. Tuoreimmassa *NHL:ässä* mukana nähdään entistä fyysisempää pelaamista, uudistuneet tappelut sekä yli 200 muuta peliuudistusta.

PELIMAAILMA NYT

Huippuasianajaja loikkaa Wiille

NINTENDO DS:N *Ace Attorney* -peleissä ilahduttanut asianajaja Phoenix Wright siirtyy Wiille. *Ace Attorney* -sarja muunnetaan Wiin Virtual Console -latauspalveluun sopivaksi. *Phoenix Wright: Ace Attorney, Justice For All, Trials and Tribulations* ja sarjan muut pelit julkaistaan Japanin WiiWareen jo joulukuussa, mutta ei ole varmaa, milloin ne saadaan Suomeen. Näitä pelejä ei kannata ohittaa, sillä Phoenix Wrightit tunnetaan hauskoista käsikirjoituksista ja älyttömistä mysteereistä, jotka saavat tv:n lakisarjat näyttämään suorastaan tylsiltä. Tekstipitoisista peleistä nauttiminen edellyttää kuitenkin hyvää englannin kielen hallintaa.

Varo piraatin rämäboksia

MICROSOFT ISKI pelipiraattien kimppuun marraskuun alussa ja potki Xbox Live -verkosta pois yli 600 000 ja mahdollisesti jopa 1 000 000 Xbox 360 -konsolia. Kohteena olivat muunnellut eli modatut Xboxit, joilla on mahdollista pelata kopioituja pelejä. Nyt käytettyä pelikonetta etsivän pelaajan kannattaakin olla erityisen varovainen, sillä piraatit yrittävät myydä koneitaan esimerkiksi nettihuutokauppojen kautta. Vaikka Xboxin saisikin siis nyt halvalla, iskun kohteena olleet koneet eivät toimi verkossa, niiden kovalevylle ei voi asentaa pelejä eikä niiden tallennuksia voi siirtää toimivalle konsolille. Jos käytettyä konetta epäilee tällaiseksi, varmin keino testata asia on kytkeä kone verkkoon ja kokeilla, pääseekö Liveen käsiksi.

Pelit ovat taatusti taidetta

SALON TAIDEMUSEO juhlistaa videopelejä ja niihin liittyvää taidetta koko joulu- ja tammikuun ajan. Pelaa! – Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä -näyttelykokonaisuudessa pääsee ihastelemaan sekä uusien että vanhojen pelien taidetta, ja vierailijoiden kokeiltavana on myös vanhoja pelikoneita ja niiden pelejä. Sisäänpääsy maksaa 4 euroa, ja se on alle 18-vuotiaille ilmainen. Lisätietoa näyttelystä saa osoitteesta www.salontaidemuseo.fi.

Persian prinssi on seuraava elokuvasankari

SEURAAVA ELOKUVAKSI muuttuva videopelisankari on Prince of Persia, joka on seikkaillut samannimisissä peleissä jo 20 vuoden ajan. Filmin tähti **Jake Gyllenhaal**, *Donnie Darko-*, *Zodiac-* ja *Jarhead*-elokuvista tuttu näyttelijä vannoo, ettei kyseessä ole tavanomaisen huono videopelisovitus.

– Se on massiivinen suurelokuva, klassinen ja todentuntuinen tarina täynnä tunnetta ja älyttömiä juonenkäänteitä. Siksi sitä oli niin kiinnostavaa tehdä, Gyllenhaal hehkuttaa *Prince of Persian* kuvausten loputtua.

Elokuvan ensi-ilta on huhtikuussa 2010. Gyllenhaalin prinssi yrittää saada siinä käsiinsä ajan kulkua hallitsevan Ajan hiekan, joka nähtiin pelissä *Prince of Persia: Sands of Time*. Prinssin mukana seikkailee **Gemma Artertonin** esittämä prinsessa Tamima.

Wii
U-SING
U've got talent!
59,90

Wii
Ride
42,90

PC-DVD
Hevonen ja Poni: Ratsastusleiri
29,90

PS2
Hugo: Peikkometsän taika
25,90

PS3/Xbox 360
LEGO Indiana Jones 2:
62,90
Wii/DS
59,90/42,90

Xbox 360/PS3
Band Hero
64,90
Wii/PS2
59,90/47,90

PC
Taikakirjasto
19,95

Hauskat ja opettavaiset Josefiina Alkupolku -pelit

PC
Laskumestarin labyrintti
19,95

DS
Sumua lukukylän yllä
42,90

DS
Unelmien peili
42,90

PC
Ihmeellinen keittiö
19,95

PC
Planeettavarkaat
19,95

PC
Matkalla Suomessa
19,95

Xbox 360/PS3/Wii/PS2
DJ Hero
119,-

Sisältää DJ Turntable -ohjaimen

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
www.s-kanava.fi

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

Teksti: Janne Pyykkönen

Pelivinkkejä Joulupukille

Pelikoneita ja pelejä ilmestyy nykyään jo niin runsaasti, että lähes kaikenlaisille pelaajille ja jopa pelien vastustajille löytyy jotain hauskaa. Pelaa!-lehden toimitus etsiskeli joulun peliruuhkan seasta tärppejä niille, jotka tahtovat antaa tai saada peliviihdettä lahjapaketissa tänä jouluna.

Pelikoneen hankkijalle

● Pelikonsolit kasvattavat suosiotaan pelikoneina pc:n ohi, vaikka tietokoneella onkin edelleen ehdottomasti parhaat valikoimat opettavaisia lastenpelejä ja erikoisempia pelilajityyppejä. Microsoftin Xbox 360 -konsoli on vakiinnuttanut asemaansa erityisesti toimintapeleistä tykkäävien pelikoneena erityisesti siksi, että aiemmista teknisistä ongelmista on näemmä päästy. Xboxia myydään tänä jouluna useina eri paketteina, joista monipuolisin on *Pure*-mönkijäpelillä ja hilpeällä *LEGO: Batman* -seikkailulla varustettu Xbox 360 Elite -paketti. Sen suositushinta on 269 euroa, mutta käytännössä sitä pitäisi löytää kaupoista ainakin muutamaa kymppiä halvemmalla.

Perhepelien ja kuntoiluohjelmien koneeksi vuoden aikana erikoistunutta Wiitä saa sitäkin erityisissä joulupaketeissa. Rajoitetusti myydään mustakuorista Wii-mallia, jonka mukaan on pakattu *Wii Sports Resort* MotionPlus-perusohjaimen ja *Sport*-pelilevykkeen lisäksi. Sen ohjehinta on 269 euroa, mutta halvempaa *Wii Sports* -pakettia myydään 199 euron hintaan. Wiin kanssa on aina hyvä muistaa, että useimmat koneen peleistä ovat parhaimmillaan kahdella tai useammalla pelaajalla. Niinpä *Wii Play* -pelin sisältävä noin 60 euron lisäohjainpaketti on tarpeellinen hankinta useimmille.

Xboxin kanssa kilpaillut PlayStation 3 on kasvattanut nopeasti pelivalikoimaansa, ja monipuolisessa pelijoukossa on myös runsaasti suomeksi lokalisoituja pelejä. Kolmospleikkaria on saatavana kahtena eri mallina, joissa erona on varastotila. Pienemmällä 120 gigatavun kovalevyllä varustettu malli maksaa 359 euroa, ja 399 euron hintaan saa suuremman 250 gigatavun version ja mukaan pakatun pelin. Paketteja on kuusi erilaista, ja sosiaalista pelaamista tahtovien paras valinta on *SingStar SuomiPop* -pelin ja langattomat mikrofonit sisältävä paketti. PlayStation 3:n Blu-ray-elokuvista kiinnostuneiden valinta on *Wolverine*- ja *Dark Knight* -supersankarileffat sekä Blu-ray-kaukosäätimen sisältävä paketti.

Käsikonsolipuolella kilpailu on kääntynyt selkeästi Nintendon DS:n eduksi, ja valtavan ja hyvin monipuolisen pelikirjaston omaavaa laitetta on saatavilla kahtena eri versiona. Uudempi DSi kameroineen on hauska vehje, mutta sitä edeltänyt DS Lite on edelleen aivan pätevä valinta. Sitä myydään jouluksi esimerkiksi tytöille tähdättynä erikoispakettina, jossa on vaaleanpunainen Lite ja *Littlest Pet Shop Friends* -peli.

Käsikonsolien kilpailijaa eli Sonyn PSP:tä on DS:n tavoin saatavana useissa eri väreissä turkoosista hopeiseen. Laitetta myydään yhdessä laatupelien kanssa. Pakettivaihtoehtoina ovat esimerkiksi *FIFA 10* -palloilu ja *Jak & Daxter: Kadonnut maailma* -pelit. Jos uusin PSPgo-malli kiinnostaa, kannattaa muistaa, että siinä ei ole perinteiset PSP-pelit tunnistavaa levyasemaa, vaan kaikki sen pelattava ostetaan netin kautta.

Uusien laitteiden takia ei kannata kuitenkaan unohtaa konsolien todellista veteraania eli PlayStation 2:ta. Vaikka konsolille ilmestyy uusia pelejä yhä vähemmän, koneelle on edelleen suurin edullisten pelien valikoima, ja sen voi hankkia jouluksi esimerkiksi *SingStar SuomiRock*- ja *SingStar R'n'B* -karaokepaketissa.

Telkku ja kaapelit

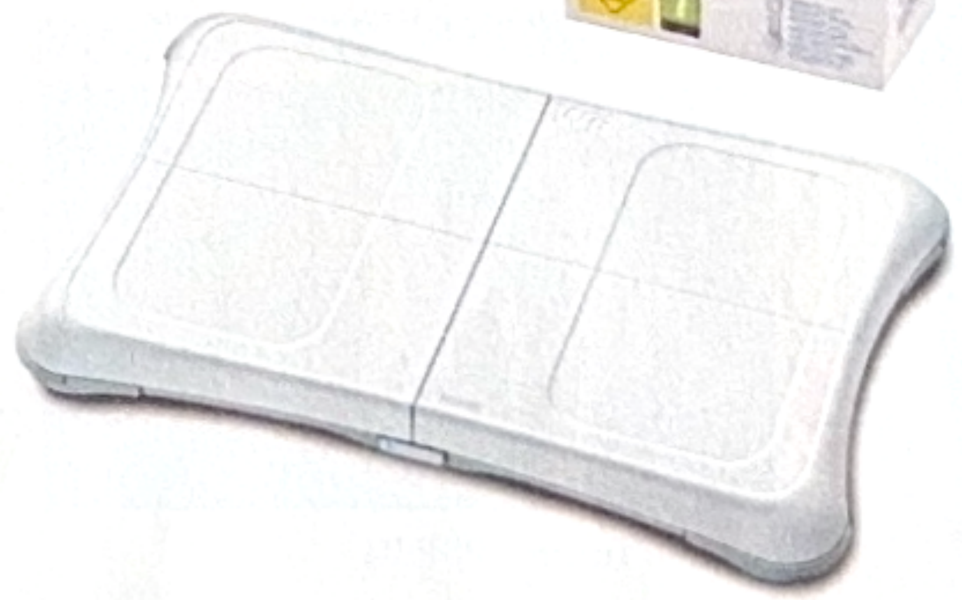
● Uusien pelikonsolien yleistyessä joutuu kysymään yhä useammin, onko sillä väliä, onko peliruutuna vanha televisio vai uudempi HD-töllö. Wii ei juuri kärsi perinteisellä mallilla pelaamisesta, mutta sekä Xbox 360:n että PlayStation 3:n kanssa voi tulla ongelmia. Erityisesti ns. ydinpelaajille suunnatuissa peleissä tekijät eivät aina muista sitä, että kaikki eivät ole siirtyneet HD-aikaan. Silloin tuhruisten pikkutekstien lukemisessa voi olla vaikeuksia.

Uutta konsolia hankkiessa kannattaa joka tapauksessa muistaa, että oli tv minkälainen tahansa, se on syytä yhdistää koneeseen oikeanlaisella kaapelilla. Perusmallin komposiittikaapelilla kuva on hirveä, ja Wii on syytä yhdistää perustelkkariin SCART-johdolla ja HD-töllöön komponenttikaapelilla. Xbox 360:ssä ja PlayStation 3:ssa vaihtoehdot ovat nykytelevisioilla HDMI- ja komponenttijohdot, mutta vanhemmissa Xbox 360 -malleissa ei ole HDMI-liitäntää. Paketista, koneesta ja televisiosta riippuen konepaketissa ei ole välttämättä parasta mahdollista johtoa, joten jos tekninen tietämys ei ole hallussa, asiasta kannattaa kysyä kauppiaalta. Huonolla johdolla pelikuva voi olla järkyttävän paljon heikompi eikä eron näkemiseen tarvitse hifi-intoilijan kultaista silmää.

Kuntoilijalle

● Jos pelikoneen avulla on tarkoitus kasvattaa myös kuntoa, valinta osuu ilman muuta Nintendo Wiihin. Laitteelle on olemassa jo useita erilaisia ja eri yleisölle tähdättyjä kuntoilupelejä, ja pelkästään koneen mukana tuleva *Wii Sports* tai uusien pakettien *Wii Sports Resort* pistävät hien virtaamaan.

Kevyestä ja rentouttavasta harjoittelusta kiinnostuneille sopii *Wii Fit* -ohjelma, jossa tasapainoillaan vaakaa muistuttavan Balance Board -laudan päällä. Kovempaa ja ohjatumpaa rääkkiä saa *EA Sports Active* -pelistä, jossa kuntoillaan kumisen jumppanauhan avulla. Molemmista on ilmestynyt jouluksi parannetut versiot *Wii Fit Plus* ja *EA Sports Active: More Workouts*, joissa on enemmän harjoituksia ja uusia ominaisuuksia. Wiille on tulossa myöhemmin myös kevyisiin käsipainoihin ja kuntopyöräilyyn perustuvia pelejä.



Penkkiurheilijalle

● Joukkueurheilun ystävälle joulu 2009 on hyvää aikaa. Panostaa kannattaa EA:n julkaisemiin urheilupeleihin, joiden laatu on jatkuvassa nousussa. *FIFA 10* on jalkapallopelien kärjessä ja *NHL 10* on pelien parasta jääkiekkoilua. Jos koripallo innostaa, kannattaa olla hieman varovainen. Näyttävä *NBA2K10* oli USA:ssa ilmestyessään teknisesti kovin ongelmainen, mutta se korjataan todennäköisesti päivityksillä. Urheilua on tarjolla myös kevyemmässä muodossa. DS:n superhitti *Mario & Sonic at the Olympic Games* saa talviurheilujatkoa pelissä *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*.

Autoilijalle

● Autoharrastajien eniten odottama peli, PlayStation 3:n *Gran Turismo 5*, ei saapunutkaan kauppoihin jouluksi. Niinpä tuoretta *Gran Turismoa* voi kokea vain pienennetyssä muodossa PSP-käsikonsolilla. *GT*-sarjan kovin kilpailija eli *Forza Motorsport 2* paikkaa tätä pettymystä, jos talossa on Xbox 360. Se on ylivoimaisesti tämän hetken parasta autopelaamista, vaikka haastetta tarjoaa useammalle koneelle ilmestynyt *Need for Speed Shift*, joka uudistaa Suomessa hyvin menestyneen *Need for Speedin* kaavaa. Lapsellisempaa autoilua saa esimerkiksi tässä lehdessä arvostellun *Madagascar Kartzin* muodossa, mutta sen alan paras on edelleen vanha kunnon *Mario Kart Wii*, joka liimaa lapset ja aikuiset tuntikausiksi koneen ääreen.

● Gran Turismo PSP:llä.

Musiikinystävälle

● *Guitar Heron* innostamia musiikkipelejä ilmestyy jo liiankin nopeaan tahtiin, eikä muovisoittimia mahdu taloon loputtomasti. Niinpä joukosta kannattaa valita sopiva. Rokkarin perusvaihtoehtoja ovat jo hieman vanhempi *Rock Band 2* ja uusi *Guitar Hero 5*. Vasta ilmestynyt *Band Hero* koettaa houkutella nuoremmat pelaajat ja erityisesti tytöt soitinten ääreen. *LEGO Rock Band* taas jakaa musiikkisivistystä sekoittamalla klassista rokkia, uusia hittejä ja hassuja LEGO-soittajia. Pelin erityisominaisuutena on se, että jos koneella on pelattu myös *Rock Band 2:ta*, *LEGO Rock Band* noukkii kovalevyltä "nuoremmille sopivia" kappaleita soitettavaksi. Erikoisuuksia tarjoaa *The Beatles: Rock Band*, joka on musiikkipelin lisäksi Beatles-fanille sopiva räätälöity kurkistus maailman isoimman bändin maailmaan. Jos kitarat eivät viihdytä, tarjolla on myös *DJ Hero*, joka on yllättävän hauska peli eikä härski rahastusyritys: levysoittimen mukaan muotoillussa ohjaimessa on hurja määrä tekemistä sormille.

Seikkailijalle

● Jouluksi ilmestyy tietenkin myös näyttäviä toimintaseikkailuja, joissa sankari etsii kadonneita aarteita loikkien ja räiskien. Näistä PlayStation 3:n *Uncharted 2* sopii varttuneemmille, ja *LEGO Indiana Jones 2* taas kaikenikäisille. Uusi LEGO-Indy vie pelaajat Kristallikallon valtakuntaan ja vanhojen elokuvien kohtauksiin, joita ei nähty edellisessä pelissä. PlayStation 3:lla vakuuttaa myös uusi *Ratchet & Clank* -peli *A Crack in Time*, jossa taistellaan verettömästi mutta erittäin näyttävästi läpi avaruuden syöverien.

Mattimyöhäiselle

● Jos peliostokset unohtuivat ja luet tätä juttua kauhuissasi jouluaattona, kaikkea ei ole vielä menetetty. Pelien digitaalinen jakelu on voimissaan sekä tietokoneilla että kaikilla konsoleilla, ja nopean nettiyhteyden sekä luottokortin avulla kivan uutuuspelin voi imaista koneelle jouluyön aikana. Konsolien omista kaupoista ja pc:n suurista nettikaupoista, kuten Gamersgatesta, Steamista ja Impulse Drivenistä, ostettaessa turvallisuusriskit ovat nykyisin häviävän pieniä. Jokaisen konsolin nettikauppaan saa pelikaupoista lisäksi pistekortteja, joilla lahjan saaja voi halutessaan ladata pelejä itse ilman luottokorttia. Itse valittu peli tai lisäsisältöpaketti on lisäksi varmasti mieleinen lahja, vaikka siinä ei saakaan kokea paketin avaamisen iloa.

ARVOSTELUT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

UNELMATEHTAAN MALLI ON TULLUT PELIALALLE

Ilmeisesti se vanha sanonta, jonka mukaan ympäri mennään ja yhteen tullaan, pitää todellakin kutinsa. Ensin oli vain melkoinen joukko erilaisia tietokone- ja konsolipelejä, jotka imivät ahkerasti vaikutteita Hollywoodin tunnetuimmista toimintaelokuvista. Tämän jälkeen valkokankailla puolestaan nähtiin vähemmän menestyksekkäitä yrityksiä apinoida itse pelaamisen kokemuksen sydämessä vaikuttavaa, vuorovaikutukseen perustuvaa tarinankerrontaa. Nyt olemme jälleen siinä pisteessä, että useampi joulumarkkinoille julkaistava peli muistuttaa muun muassa markkinoinniltaan enemmän megaluokan elokuvaa kuin esimerkiksi Super Marion tai Ratchetin ja Clankin uutta tulemista.

Ennen vanhaan lähinnä elokuvista kohti pelejä kurottautunut vaikutussuhde oli varsin yksinkertainen. Kun raina menestyi lippuluukuilla, pelialan suuret julkaisijatahot patistivat omat lakeijansa sorvien ääreen, ja elokuvista höylättiin hetkessä irti lähinnä vain nimi ja juonen peruslähtökohdat. Tämän jälkeen valmiin aihion ympärille oli luvallista rakentaa lähes minkälainen "peli" tahansa. Tuotantokustannusten, pikselimäärien ja tallennuskapasiteetin kasvaessa on kuitenkin jouduttu tilanteeseen, jossa täytyy ajatella myös yhdenmukaisia ääninäyttelijöitä, alkuperäisten elokuvahahmojen mukaisia virtuaalisankareita, erilaisia julkaisualustoja ja ikärajoja, mainontaa sekä monta muuta vähemmän läpinäkyvää asiaa. Ja toisin kuin Ben-setä Hämähäkkimiestä viimeisinä hetkinään opettaa, suuri vastuu seuraakin itse asiassa suuria tuotantoarvoja. Kokeilla saa, mutta ei myynnin kustannuksella.

Hollywoodia kutsuttiin sen kulta-aikana "unelmatehtaaksi". Ilkikurisella nimityksellä haluttiin laskea leikkiä tavalla, jolla elokuvia tehtiin tuolloin kuin autoja liukuhihnalla. Ohjaaja jonglöörasi useammalla projektilla samanaikaisesti, näyttelijät kiersivät tuntipalkalla eri elokuvien kuvauspaikoilla purkittamassa nopeasti otoksia, ja naapuristudion menestysreseptiä kopioitiin suoraan ja täysin häpeilemättä. Myös jatko-osia tehtiin aina niin kauan, kunnes maksava yleisö ei enää jaksanut äänestää omaa suosikkisarjaansa lippuluukuilla. Kun peliala osoittaa nyt jo aikuistumisen merkkejä ja kokeilee siipiään, on se itse asiassa tainnut ottaa monta askelta taaksepäin kohti entisen Hollywoodin tehdasajattelua. Erityisesti suurissa julkaisuissa painopiste on enemmänkin pelien avulla ansaitsemisessa kuin peleissä itsessään.

Pelkästään tänä vuonna on moni omintakeinen ja erittäin hauska peli jäänyt yksinkertaisesti kokonaan isompiensa jalkoihin. Kuluttajalta tämä unelmatehtaan hulppeassa yltäkylläisyydessä pulikoiminen vaatii aiempaa suurempaa rohkeutta, koska usein on vain helpompaa käydä ostamassa se turvallinen jatko-osa omalle suosikkipelille. Viime kädessä katseet kohdistuvat myös meihin pelilehdistön edustajiin, koska laadukkaiden ja rehellisten arvostelujen tarpeellisuus nousee koko ajan. Hyvänä puolena tässä kehityksessä onkin nimenomaan yleisön aktiivisempi rooli kehitystä ohjaavana voimana – aivan kuten aikoinaan Hollywoodin unelmatehtaassa.

-Juha Wakonen

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

Innostuitko pelistä? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net**.

PELIPLANEETTA.NET

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS
★★★★☆ LOISTAVA
★★★☆☆ HYVÄ
★★☆☆☆ HEIKKO
★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE | KIROILU | KAUHU | VÄKIVALTA | SYRJINTÄ | SEKSI | HUUMEET | UHKAPELIT

SANKARIKAKSIKKO AJAN PYÖRTEISSÄ

A *Crack in Time* on jo kolmas sarjan peli PlayStation 3:lla *Tools of Destructionin* ja vain netistä ladattavan *Quest 4 Bootyn* jälkeen. Väsymys ei kuitenkaan näy saati tunnu, sillä *A Crack in Time* on näistä kolmesta kevyesti paras peli.

Tapahtumissa piisaa huumoria ja peli puhuu suomea, jos niin valitsee. Vieläkin parempaa on se, kuinka peli viimeinkin kertoo enemmän päähahmoista, jotka seikkailevat pitkälti erillään, sillä Ratchet etsii pelin aikana Zoni-otusten kaappaamaa Clankia. Nyt saadaan hieman tietoa siitä, miksi Ratchet on galaksin toinen Lombax-otus ja mistä Clank oikein onkaan peräisin...

Vaihtelua ja tekemistä on todella paljon. Ratchetin avaruusaluksella voi lentää avaruudessa, jossa voi laskeutua pikkuplaneetoille suorittamaan haastavia tasoloikkatehtäviä ja joissa yleensä kentän lopussa odottaa kultainen pultti tai Zoni-otus. Pulteilla ja zoneilla avataan uusia ominaisuuksia, kuten uusia panssareita, aseita ja moottoreita Ratchetin Aphelion-alukseen. Avaruudessa lentäminen on tässä pelissä helppoa, sillä pelaajat voivat liikkua vain sivusuuntiin, eivätkä ylös tai alas, mikä tekee toiminnasta mukavan yksinkertaista.

Pelin taustatapahtumat liittyvät olennaisesti ajan kulkuun, mikä taas näkyy Clankilla pelattavissa osioissa. Pikkurobotti voi monistaa itsensä pariin otteeseen ja nauhoittaa tekemisensä. Kuulostaa sekavalta, mutta käytännössä homma toimii. Jos pitää seisoa kolmella napilla yhtä aikaa, jotta saa oven auki, monistetaan kolme Clankia, ohjataan ne nappien päälle ja kävellään neljännellä Clankilla avautuneen oven läpi.

Pelissä toki ammuskellaan paljon, mutta kun aseet ovat vihollisia tanssittavia diskopalloja ja viholliset jäähdyttävä kanuuna tai toisesta ulottuvuudesta tuleva lonkerohirviö, niin meininki on enemmän kieli poskessa tehtyä kuin vakavaa toimintaa. Aseet kehittyvät edelleen tehokkaammiksi sitä mukaa kun niitä käyttää, mutta niihin löytää myös uusia osia, joilla esimerkiksi ammuksista tulee palavia tai muuten vain tehokkaampia. Aseiden värejäkin voi tietenkin vaihtaa, sillä onhan tyyli tärkeää! Itse suosin purppuranväristä pommihanskaa...

Ratchetilla on myös monia uusia työkaluja, kuten magneettinen jakoavain, jolla hän voi esimerkiksi nostaa ja laskea siltoja. Leijusaappaat ovat kuin moderni versio rullaluistimista – ne jalassa Ratchetilla voi kiitää kentässä huimaa vauhtia ja suorittaa loikkia sinisillä nuolilla merkityistä rampeista. Vesipyssyyn voi ladata myös mustaa mönjää, jolla voi öljytä ruostuneita väännettäviä pultteja, ja tappavia termiittiotuksia voi hämätä ampumalla kasvista imutettua keltaista mönjää, joka vetää termiitit hetkeksi puoleensa. Sankarin virkaan kuuluu tosiaankin kaikenlainen puurtaminen.

Ennen kaikkea valtava tekemisen määrä nostaa pelin uudelleenpeluuarvoa. Kun pääsin pelin läpi noin 12 tunnissa, aloitin seikkailun heti uudelleen Challenge-tilassa, jolloin osa tehtävistä muuttuu kevyesti ja vihollisten älykkyys nousee.

Mukaansatempaava ja hyväntuulinen seikkailupeli!

–JUSSI MALINEN

RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME
★★★★★

\+ Uusien tuttavuuksien tekeminen avaruudessa.

– Musiikki ei tue pelifiilistä tarpeeksi.

7

PELIKONEET: PlayStation 3

ARVOSTELUT

DISNEY-KAVERUKSET KUTSUVAT PELAAMAAN

Hymy on herkässä, kun liikutaan Disney-elokuvien kiehtovissa tapahtumapaikoissa ja tavataan tuttuja suosikkihahmoja kuten Mikki Hiiri, Kaunotar ja Hirviö sekä *Aladdin*-leffan Lampun henki. Tällaisen köörin kanssa pääsee seikkailemaan Nintendo DS -käsikonsolin toimintaroolipelissä *Kingdom Hearts 358/2 Days*.

Pelin päähahmo on arvoituksellinen Roxas-poika, jonka muisti temppuilee. Hän on salamyhkäisen järjestön jäsen, joka suorittaa tovereidensa kanssa tutkimusmatkoja kartoittamattomiin paikkoihin. Pelaajan kannalta on onni, että nämä reissut suuntautuvat Disney-leffojen miellyttäviin ympäristöihin. Peli näyttää komealta, joten maailmassa on mukava liikkua ja tavata hauskoja tuttavuuksia.

Tehtäviin jaetussa pelaamisessa on mukavasti vaihtelua ja haastettakin on riittävästi. Pelihahmon kykyjen muokkaus vaatii puolestaan huolellista harkintaa, mihin kannattaa panostaa, sillä muuten peli kääntyy melkoisen vaikeaksi. Satuvihollisia vastaan puolustaudutaan mäiskimällä isolla avaimen muotoisella miekalla tai tekemällä taikaloitsuja, kuten tulipalloja ja jääkimpaleita. Taistojen lisäksi pelissä tulee loikkia kentissä, tutkia ympäristöä ja varjostaa pelihahmoja huomaamatta.

Kingdom Hearts 358/2 Days on persoonallinen ja viehättävä peli, joka soveltuu niin Disney-elokuvien ystäville kuin roolipelaamisella höystetystä toiminnasta kiinnostuneillekin. Se on nautittava kokonaisuus, jonka parissa minuutit muuttuvat helposti tunneiksi, kun haluaa nähdä, mitä jännittävää pelin tapahtumat seuraavaksi tarjoavat.

–JOHANNES VALKOLA

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

\+ Nättiä ja sutjakkaa seikkailua...

– ...jonka tarina voisi olla vetävämpi.

12

PELIKONEET: DS

VÄHÄN ISOMPIA POKÉMONEJA

Namcon *Tales*-sarja on perinteisesti tarjonnut hauskaa, hyvin kirjoitettua ja moninpelattavaa seikkailua. Sarjan kirkkaimpiin nimiin kuuluvan *Tales of Symphonian* tarinaa jatkava *Tales of Symphonia: Dawn of the New World* pitääkin sarjan ytimen tiukasti mukanaan.

Dawn of the New Worldin maalaamassa tulevaisuudessa kaikki ei ollutkaan onnellista Symphonian tapahtumien jälkeen. Sisällissota, vanhat kaunat ja oudot luonnonilmiöt pitivät kaikki huolen siitä, ettei uudessa maailmassa ole kovin kiva asua. Pelin uusi sankarikaksikko, heiveröinen Emil-orpo ja pirtsakka Marta-tyttö, ovat varsin omituinen parivaljakko, joka päätyy pelastamaan uutta maailmaa tarkoituksenaan herättää hirviöiden kuningas Ratatosk unestaan.

Matka ei kuitenkaan mene ihan putkeen, ja lusikkansa soppaan työntävät niin uuden maailman valtaapitävät kuin vanha *Symphonia*-porukkakin. Pääosassa ovat uuden sankarikaksikon lisäksi kuitenkin Emilin tappeluista värväämät hirviöt, joiden ruokkiminen ja vekkuli evoluutioleikki pitävät pelaajan kiireisenä. Reaaliaikainen taistelu on edelleen mukana, ja jokaisen neljästä taistelijasta saa halutessaan ihmiskontrolliin, jolloin peliä voi pelata vaikka koko perheen voimin.

Vaikka ytimessä peli toimiikin kuin mikä tahansa *Tales*-sarjan peli, kaikki ei ole kunnossa. Polygonipohjainen hahmografiikka on sarjan yleiseen taiteelliseen tasoon verrattuna suorastaan rumaa, ja suurin osa ympäristöistä ja musiikkikappaleista on kierrätetty. Ainoa, mitä ei ole kierrätetty, on näyttelijäkaarti: vanhassa olisi vara ollut parempi.

Dawn of the New World on hieman harmittava tapaus. Vaikka se on erityisesti moninpelinä todella viihdyttävä ja hauska kokonaisuus, pieni budjetti valitettavasti näkyy ja kuuluu. Pitkät perinteet omaavan sarjan suhteen tällainen lepsuilu ei ole suotavaa. Wiillä kilpailu roolipelirintamalla ei tosin ole kovin tiukkaa, mutta toisaalta tämän ei pitäisi olla mikään syy alisuorittamiseen.

–TERO LEHTINIEMI

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

\+ Tuttu ja hyvä Tales-fiilis...

– ...jossa kuitenkin haisee kiire ja pieni budjetti.

12

PELIKONEET: Wii

KARVAKAVERI TOISESTA MAAILMASTA

Miltä kuulostaa lemmikki, jonka voi nähdä vain erikoiskameralla? Sony kokeilee tällaista ideaa PlayStation 3:n *EyePetissä*, joka hyödyntää konsolin PlayStation Eye -kameraa. Vehje suunnataan pelihuoneen lattialle, ja televisioruudun kautta ihaillaan, kuinka söpö karvainen olio sääntäilee pitkin huonetta.

Tamagotchi-virtuaalilemmikkien ja *Nintendogsien* jalanjäljissä seuraava *EyePet* onkin aikamoinen tekniikan taidonnäyte. Ohjelman mukana tuleva erikoiskortti muuttuu kameran käsittelyssä kolmiulotteisiksi hoitovälineiksi ja leluiksi, joilla oliota ruokitaan ja viihdytetään. Tuntuu todella kummalta nähdä oma käsi silittelemässä pikku vipeltäjää, kun vilkaisu alas paljastaisi, ettei silmälemmikkiä ole edes olemassa. Myös lemmikin kyky kopioida piirroksia ruudulle on todella vaikuttava.

Nuoremmille PlayStation-pelaajille *EyePet* onkin hauska lelu, joka tarjoaa runsaasti erilaisia minipelejä lemmikin leikittämisen ohessa. Aivan ongelmaton tapaus se ei kuitenkaan ole. Ensimmäinen pulma on valo, jota on Suomen talvessa rajallisia määriä. Auringonvalon valaisemassa olohuoneessa elukka tottelee kädenliikkeitä nopsaan, mutta himmeämmässä keinovalossa se ei välttämättä tajua komentoja. Elukka on lisäksi sen verran haasteeton hoidettava verrattuna vaikkapa klassisiin Tamagotcheihin, että sen vetovoima ei välttämättä kestä kovin pitkään.

Joulunajan pelilemmikiksi söpö ja iloinen *EyePet* on joka tapauksessa omiaan. En kuitenkaan ihmettelisi, jos hiemankin vanhemmat lapset unohtaisivat otusparan jo uudenvuoden tienoilla. Virtuaalitodellisuutta muistuttava tekniikka *EyePetin* takana jää joka tapauksessa mietityttämään: leikitäänkö tulevaisuudessa leluilla, joita ei ole oikeasti olemassa?

-JANNE PYYKKÖNEN

EYEPET

\+ Söpö tekninen taidonnäyte...

– ...turhauttaa huonossa valossa.

3 PELIKONEET: PS3

KOTIMAINEN AVARUUSMATKA

Kotimainen *Shattered Horizon* vie taistelun vuoteen 2049. Kuuhun on rakennettu jos jonkinlaista kaivosta kuluneiden vuosien saatossa, kunnes onnettomuus repii sen kappaleiksi. Kansainvälinen avaruusvirasto ja kaivosfirma päättävät selvitellä välinsä, ja kuinka ollakaan, viimeinen vastaanotettu lähetys maasta on roima kasa rynnäkkökivääreitä.

Siinä on tarpeeksi tekosyytä, jotta pelaajat pukevat ylleen rakettireppunsa ja huristelevat rynnäkkökivääri ojossa kohti kahinaa. Normaalin räiskintään tottuneet veteraanit raapivat kuitenkin päätään samaan tahtiin aloittelijoiden kanssa, sillä tällä kertaa taistelu käydään painottomassa tilassa.

Oppimiskäyrä on kohtalaisen jyrkkä. Ensimmäisten otteluiden aikana orientaatio heittää jatkuvaa häränpyllyä. Suurin osa ajasta kuluu pelkän tilan hahmottamiseen ja ohjauksen opetteluun.

Shattered Horizonin idea kantaa peliä itsessään pitkälle. Kolmessa ulottuvuudessa käytävät ottelut hipovat osaavissa käsissä koreografialtaan painottoman tilan balettia. Koko pelin lajityypin joutuu miettimään uudelleen, kun luoti saattaa tulla mistä suunnasta tahansa, ja minne tahansa on mahdollista väistää.

Suomalainen Futuremark teki aiemmin pelien sijasta pc-koneiden tehoja testaavia ohjelmia. Niinpä sen *Shattered Horizon* ei ole peli nuhapumpuille – eikä edes keskivertokoneille. Peli tukee ainoastaan DirectX 10 -tekniikkaa, ja on näin ollen pelattavissa vain Vistalla tai uudella Windows 7:llä. Konevaatimukset on siis syytä ottaa vakavasti.

Pelin suurimmat puutteet ovat arsenaalin ja pelimuotojen rajallisuus: aseita on käytännössä yksi ja kenttiä vain neljä. Toisaalta kahden kympin hintalappukaan ei ole kammottava, mutta tällaisena *Shattered Horizon* jättää kylmäksi.

-HEIKKI TAKALA

SHATTERED HORIZON

\+ Toiminta kolmessa ulottuvuudessa...

– ...on yksipuolista.

16 PELIKONEET: Pc

PÖPI ELÄINTOHTORI LASSOAA

En ole eläintieteilijä, mutta olen melko varma siitä, että *Jambo! Safari* ei tarjoa aivan todenmukaista kuvaa eläintohtorien ja -tutkijoiden työstä Afrikan savanneilla. Pelissä ajetaan nimittäin raivokkaasti eläinten perässä jeepillä, minkä jälkeen ne vangitaan lassoköydellä.

Vaikka kovin moni ei tunnekaan *Jambo! Safaria*, sen kummallinen peli-idea on kuitenkin jo kymmenen vuotta vanha. Sega teki samannimisen kolikkopelin *Crazy Taxi* -kaahailun seuraksi, mutta *Jambosta* ei tullut koskaan sisarpelinsä veroista hittiä.

Wiin uudessa *Jambo! Safarissa* ajellaan edelleen jeepillä ja köytetään eläimiä, mutta peliä on muutettu kohdeyleisö eli lapset mielessä. Niinpä lassoaminen on aika helppoa jopa vaikeammalla, eli yli 9-vuotiaille tarkoitetulla, vaikeustasolla. Kun eläimet on saatu kiinni, ne viedään hoitolaan, jossa niitä ihaillaan tai hoidetaan. Jälkimmäinen muistuttaa Wiin lääkäripelien yksinkertaista versiota: leijonan kyljestä vedellään okapiikkejä ja kirahvin karvoista noukitaan lievästi kuvottavia hyönteisiä.

Peli on Wiin mittapuullakin ruma, mikä johtuu pelimaailman ja sen hahmojen kulmikkuudesta. Jostain syystä se häiritsi minua pelatessa kuitenkin suhteellisen vähän. *Jambo! Safarissa* on tyyperästä peli-ideasta ja teknisestä karkeudesta huolimatta jotain oudon sympaattista, ja pelissä on lisäksi yllättävän paljon tekemistä. Jeepillä ajaminen on lisäksi niin helppoa, että lapsikin sen osaa, ja sehän tässä on tärkeintä.

-JANNE PYYKKÖNEN

JAMBO! SAFARI

\+ Paljon eläimiä lassottavaksi...

– ...niin, lassottavaksi.

3 PELIKONEET: Wii

ELOKUVAELÄIMET RADALLA

Mario Kart -pelien autoilu on niin riemastuttavaa, että sitä on yritetty kopioida lukemattomia kertoja. Kevytkaahailun perusosaset eli leikkimieli, sopiva vaikeustaso ja kilpakumppanien kiusaaminen on vain näemmä vaikea saada kohdalleen.

Uusin yrittäjä eli Dreamworks-elokuvien hahmot ratin taakse istuttava *Madagascar Kartz* on kiinnostava kova tulokas. *Madagaskar*-eläinten lisäksi siinä kaahaavat *Shrek*- ja *Monsterit*-elokuvien hahmot. Onko se siis pelkkää elokuvien mielikuvilla ratsastavaa töhnää? Ei todellakaan.

Madagascar Kartz on yllättävän monipuolinen ja haastava kart-peli. Jo hitaimmilla radoilla saa tehdä työtä, jotta tekoälykuskeista selviäisi. Myöhemmin vauhti menee todella kovaksi, ja temppuhypyistä ja kuminpolttamisesta irtoavaa turbovoimaa pitää hyödyntää oikeissa kohdissa.

Toisten kuskien kiusaaminen ei yllä pelissä aivan parhaalle tasolle. Tuntuu, että jäynät osuvat liian helposti tai että niitä on liikaa, sillä välillä oma auto ottaa jatkuvaa osumaa. Kilpailuhenkisyydestä otetaan ainakin kaikki irti Move it! Move it! -pelitilassa, jossa kaikki jahtaavat erikoisbonuksia antavaa diskopalloa.

Madagascar Kartz tuntuu monin tavoin pätevältä kart-peliltä, vaikka samalla siitä saakin sen vaikutelman, että tekijät ovat halunneet kopioida lajityypin perinteitä ilman sen kummempaa kunnianhimoa. Ajotuntuma on kuitenkin tasan kohdallaan, eikä *Mario Kartia* kuitenkaan pelata joka koneella. Erityisesti Xbox 360- ja PS3-pelaajille *Madagascar Kartz* on siis tervetullutta viihdettä.

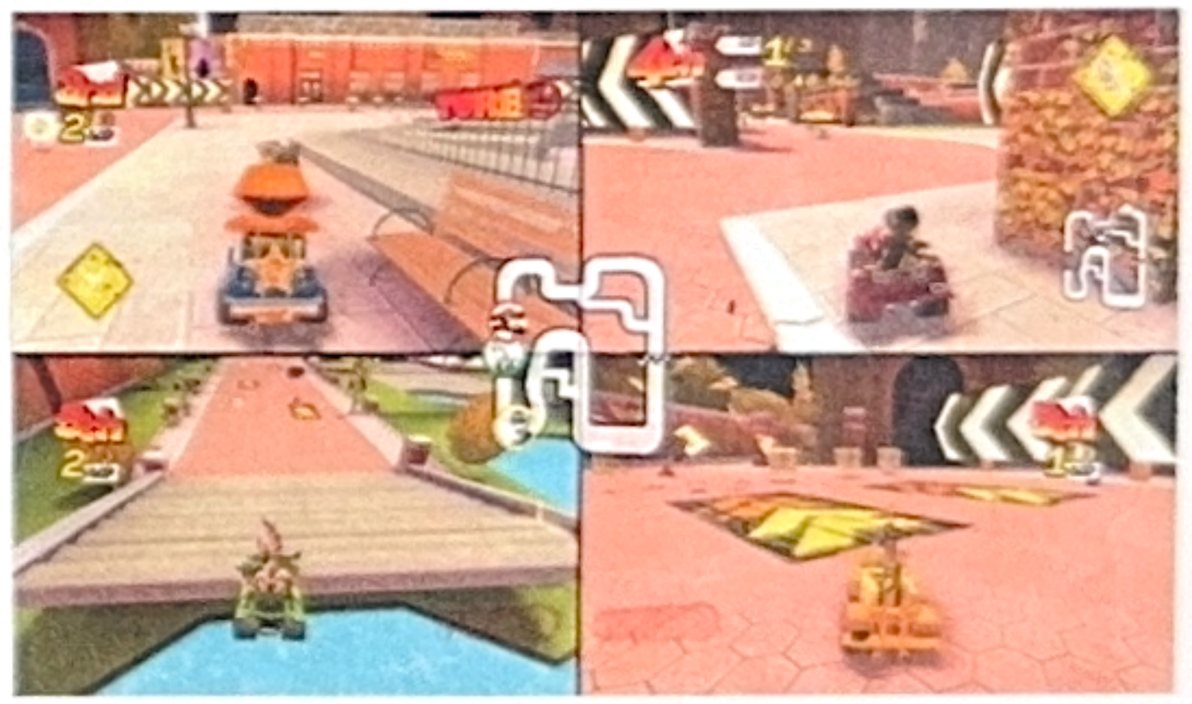
-JANNE PYYKKÖNEN

MADAGASCAR KARTZ

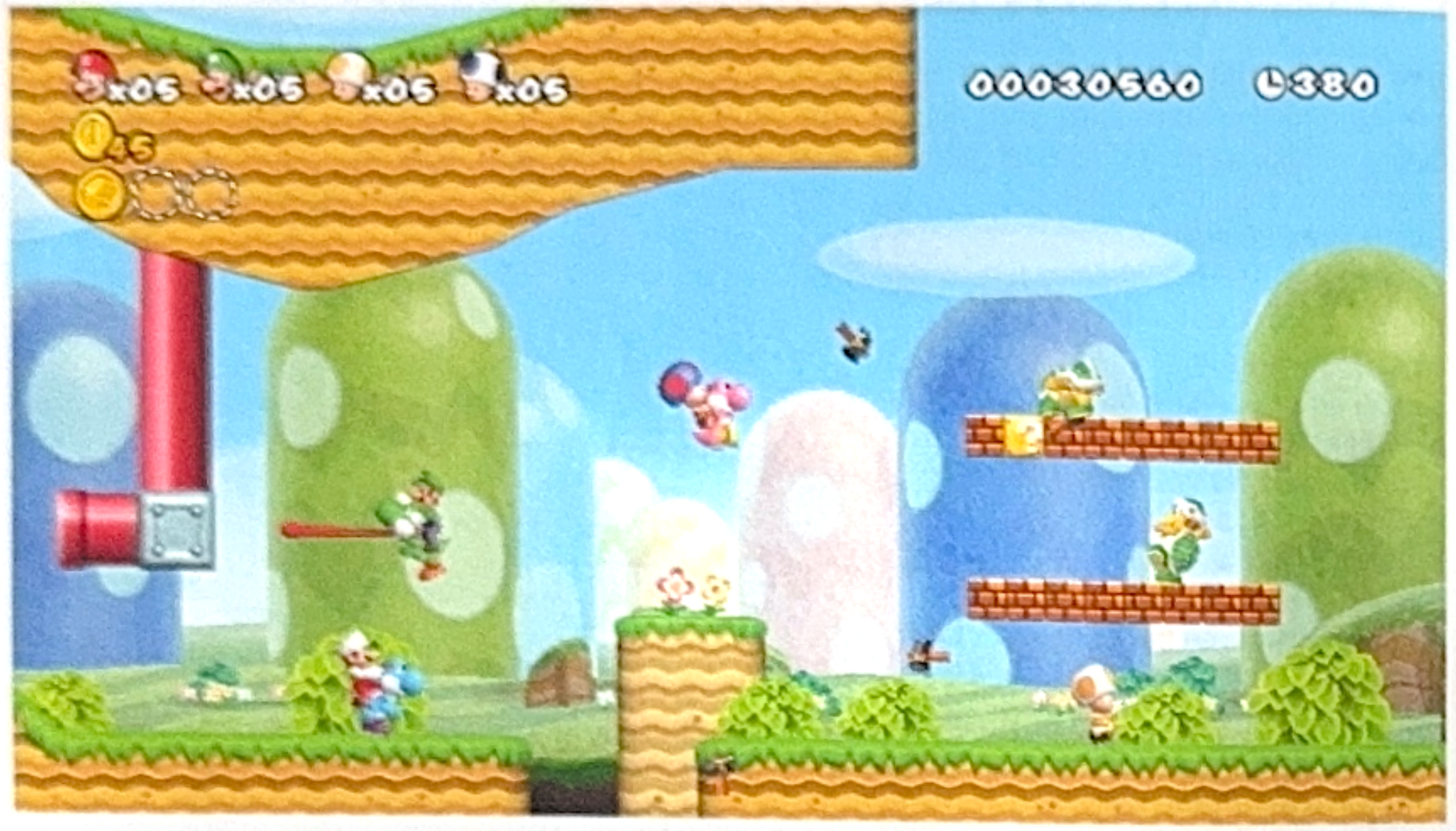
\+ Ei ihan Mario Kart...

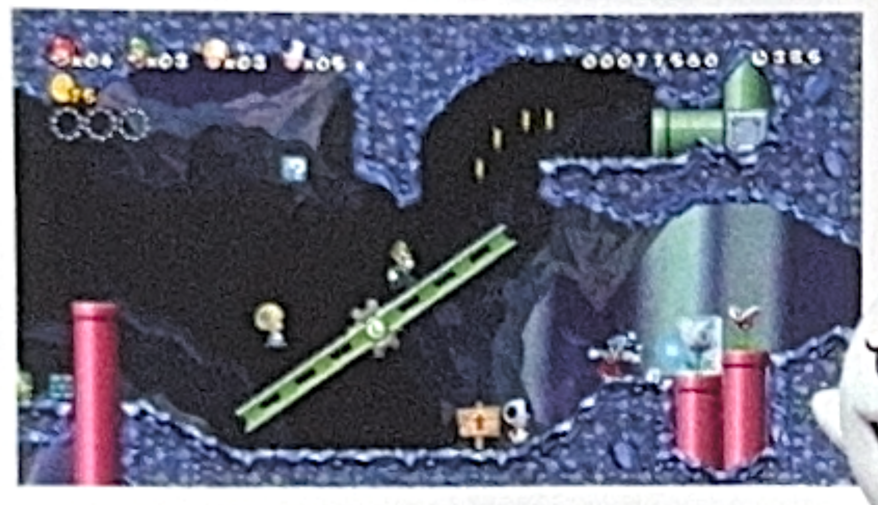
– ...mutta ei liian kaukana siitä.

3 PELIKONEET: Xbox 360, PS3, Wii, DS



MARION UUSVANHAT SEIKKAILUT





Peli-ikoni Super Mario on vuosien varrella taipunut moneen eri muottiin, mutta kaksiulotteisille tasoloikkajuurille päästiin takaisin vasta jokunen vuosi sitten DS:n mainiossa *New Super Mario Bros.* -pelissä. Vaikka taskukonsoliloikka olikin monien mielestä totuttua *Mario*-tasoa astetta helpompi, paluu juurille oli erittäin tervetullut suuntaus ja kaivattu lisäys putkimiehen nimeä kantavaan pelikirjoon. Nyt samaa herkkua on tarjolla lisää, tällä kertaa Wiillä.

New Super Mario Bros. Wii jatkaa tutulla 2d-tasohyppelylinjalla, josta Marion ystävät ovat nauttineet jo lähes 25 vuotta. Peli ottaa muutamia edistysaskelia DS-versiosta rakenteen osalta, sillä kotikonsoliseikkailun maailmat ja tasokartta muistuttavat jo hieman enemmän klassista *Super Mario Bros. 3:a* monipuolisuuden osalta. Kentistä löytyy enemmän salareittejä ja kartoilta voi bongata hauskoja minipelikenttinä toimivia ansoja. Myös *Mario*-fanaatikkojen muistoja verestetään tutuilla piirteillä, kuten pitkään parrasvaloista poissa pysyneillä Koopa-kakaroilla.

Kun Wiin uusi *Super Mario* paljastettiin ensimmäisen kerran, se aiheutti runsaasti keskustelua olemalla ensimmäinen moninpeliin painottuva *Super Mario* -tasohyppely. Seikkailussa voikin edetä tavanomaisen yksinpelin lisäksi maksimissaan neljän hengen voimin, jolloin muut pelaajat astuvat Marion velipojan Luigin ja kahden erivärisen Toadin ohjaksiin. Mukana ei ole minkään sortin verkkopeliä, joten kaikkien pelaajien on istuttava saman television äärellä. Juuri siksi yhteisloikinta toimiikin niin mainiosti.

Parhaimmillaan meno on juuri niin kaoottista kuin miltä neljän hengen *Mario*-peli kuulostaa, pyrkivätpä pelaajat sitten tekemään jäynää toisilleen tai auttamaan toisiaan eteenpäin. Supersienien tai muiden esineiden nappaaminen toisten pelaajien nokan edestä aiheuttaa hupia siinä missä erilaisten tiimityötä vaativien osuuksien läpäiseminenkin. *New Super Mario Bros. Wii* ei kuitenkaan uhraa yksinpeliä monipelin tieltä, vaan omatoiminen pelaaminen toimii tismalleen perinteisen *Mario*-pelin tapaan mainioine kontrolleineen ja kekseliäine kenttineen, joissa riittää tekemistä läpäisyn jälkeenkin piilotettujen salaisuuksien muodossa.

Lisää omaa väriä *New Super Mario Bros. Wii* saa uusista esineistä, joihin lukeutuvat jääkukka, propellihattu ja pingviiniasu, jotka tuovat tasohyppelyyn oman vikkelän vivahteensa. Myös Wiin liikkeentunnistusta käytetään jonkin verran muun muassa tiettyjen tasanteiden manipuloimiseen tai valolyhtyjen liikuttamiseen. Mukana on myös enemmän liikkuvia tasanteita aiempiin *Mario*-peleihin verrattuna, mikä muiden uutuuspiirteiden ohella edesauttaa uutuusosaa erottumaan edustavasti joukosta.

New Super Mario Bros. Wii on loistava peli, vaikka Super Nintendo -konsolin klassisen *Super Mario Worldin* kaltaiseen kokemukseen ei täysin päästäkään. Suunta on silti oikea, sillä helpohkosta yleisvaikeustasosta huolimatta pelin täydellinen koluaminen vaatii enemmän vaivaa ja taitoja kuin DS-edeltäjänsä. Mario on yhä tasoloikkien kärkipäätä ulottuvuudesta riippumatta.

–VILLE ARVEKARI

NEW SUPER MARIO BROS. WII

\+ Perinteinen 2d-meininki...

– ...ei ole aivan Mario-parhaimmistoa.

3

PELIKONEET:
Wii

ROKKARISTA POPPARIKSI

Band Hero on jo neljäs tänä vuonna kauppoihin tullut *Guitar Hero* -sarjan peli. Kuten nimikin jo osoittaa, lähtee peli kuitenkin hiukan eri linjalle aiempiin osiin verrattuna. Tällä kertaa paino on nimittäin popmusiikissa, ja kitaristi jääkin bändissä hiukan taka-alalle. Bändin tärkein jäsen onkin tällä kertaa laulaja.

Peli pohjautuu täysin *Guitar Hero 5:een*, mikä tarkoittaa myös sitä, että suuren osan pelin 65 kappaleesta voi siirtää soitettavaksi myös viitososaan – ja toisin päin. Muuten peli noudattaa täysin viitososan rakennetta aina uramoodin lisätähtihaasteista musiikkistudioon ja loistavaan Party Play -bilepelitilaan asti. Myös valikot ja pelin ulkoasu ovat lähes identtiset.

Näin ollen pelin ratkaisevaksi tekijäksi jää kappalevalikoima, joka on kuitenkin hiukan harmittavasti rakennettu amerikkalaisyleisöä varten. Mukana on turhankin paljon sellaisia bändejä, joista kukaan ei ole Euroopassa kuullutkaan, ja vastaavasti viime vuosien eurooppalaiset listahitit puuttuvat lähes tyystin. Toki mukana on myös klassikoita aina 1960-luvulta lähtien, ja pelistä löytyy sellaisia megatähtiä kuin **David Bowie**, Jackson 5, No Doubt ja Duran Duran.

Band Hero on onnistunut musiikkipeli laulamisesta ja amerikkalaisesta popmusiikista pitäville, mutta kappalevalikoima jättää hiukan toivomisen varaa. Bilepelaamiseen *Band Hero* sopii kuitenkin mainiosti, joskin bändin soittajille tulee välillä turhankin tylsää lauluun keskittyvissä biiseissä.

–MATIAS KAINULAINEN

BAND HERO

\+ Toimiva popmusiikkiin keskittyvä bändipeli...

– ...jonka biisilista jättää hiukan toivomisen varaa.

3

PELIKONEET:
Xbox 360, PS3, Wii

VINYYLI VINKUU

Musiikkipeleissä on tärkeää se, että pelaaja tuntee itse tekevänsä. Se, että pelaaminen tuntuu siltä, kuin olisi esiintymässä väkijoukon edessä, ja pelaamisesta välittyy minä osaan -tunne, vaikka tosiasiassa sitä painelisikin vain erivärisiä näppäimiä rytmikkäästi. *DJ Hero* onnistuu tässä suhteessa loistavasti. Sen pelaaminen tuntuu siltä, kuin olisi vastuussa kuumien bileiden mökäpuolesta.

DJ Heron ohjain on loistava. Jämäkän oloinen levyosa, jonka pintaan on upotettu kolme näppäintä; vasemmalle jäävä crossfader, jolla voi vaihtaa biisiraitaa, sekä efektinappi pitävät virtuaalisen tiskijukan kädet kiireisinä. Soundtrack sisältää lähinnä hiphop- ja r'n'b-painotteista tavaraa, mutta näiden lajityyppien ystäville kuunneltavaa todellakin riittää. Perusasiat ovat siis kunnossa ja enemmänkin.

Skrätsäys tuntuu erityisen hyvältä. Levyn edestakainen hinkkaaminen kuulostaa, tuntuu ja parhaimmillaan näyttääkin coolilta. Taitava pelaaja saa aikaan oivallista bilemusiikkia huonommankin pärjätessä ihan hyvin. Pelaaminen on hauskaa ja koukuttavaa, vaikka pelin hienouksia onkin hieman vaikea selittää. Eriväristen nappien painaminen, skrätsääminen ja efekteillä leikkiminen ei välttämättä kuulosta hauskalta, vaikka se sitä onkin. Iso kiitos tästä menee erinomaiselle DJ-ohjaimelle.

Ainoa suurempi valituksen aiheeni on vaikeusaste. Easy on turhan helppo, Normal tuntuu hetken sopivalta, mutta rupeaa haukotuttamaan muutaman biisin jälkeen, ja Hard taas muuttuu jo todella haastavaksi. Pelissä on suuri määrä erilaisia ominaisuuksia, joten pelkkien tutoriaalien läpäiseminen ottaa oman aikansa, mutta todellakin kannattaa.

DJ Hero, vaikka erinomainen peli onkin, on hieman haastava tapaus. Siinä missä jokainen hevari, rokkari, punkkari ja jopa klassisen musiikin ystävä voi unelmoida kitaroinnista ja bändimeiningistä, on DJ:ksi haluavia huomattavasti vähemmän. Peliä on siis helppo ylenkatsoa sen aihepiirin takia. Tähän ei kuitenkaan kannata sortua, sillä *DJ Hero* on yksi tämän vuoden viileimpiä pelejä.

–EEMELI REKUNEN

DJ HERO

\+ Hyvä fiilis.

– Turhan suuret erot vaikeusasteissa.

12

PELIKONEET:
Xbox 360, PS2, PS3, Wii

MÄÄRÄMITTAISELLA PESÄLLE

Sonic & Mario at the Olympic Winter Games on tutun oloinen pakkaus. Sarjan edellisen, hittituotteeksi nousseen osan tapaan, putkimies, siili ja sekalainen seurakunta kavereita ottavat mittaa toisistaan erilaisissa Vancouverin olympialajeissa. Olennaisin ero on tietysti se, että tällä kertaa kisataan suomalaisille läheisemmissä talvilajeissa.

Taitonsa pääsee näyttämään muun muassa alppihiihdossa, mäkihypyssä, taitoluistelussa, kelkkailussa ja suursuosikissa curlingissa. Kaikkia näitä voi pelata pelkällä kapulalla, vaikka myös Nunchukin tai tasapainolaudan saa mukaan lisärealismia tuomaan.

Ohjaaminen on kenties turhankin helppoa. Tärkeintä on tasapainoisuus ja liikkeiden oikea ajoitus. Rasittavaa kapulan vatkaamista on vain luistelulajeissa, mikä vie niistä innon. Curling on strategisen mietiskelijän laji ja kelkkailu sopii parhaiten kaveriporukan hauskutteluun. Näyttää hupaisalta, kun porukka istuu lattialla perätysten ja nojailee puolelta toiselle kelkan käännöksien tahdissa.

Pelin riesana ovat jatkuvat lataustauot, ja vaikka moninpelaaminen toimii hienosti, yksin pelaava jätetään nälkäiseksi. Maustetta tuovat hauskat fantasiaversiot tavallisista lajeista – mukana on tietysti *Mario*-pelien sienimaailma. *Sonic & Mario at the Olympic Winter Games* on edeltäjänsä tapaan helposti lähestyttävä moninpeli, joka vaatii sopivan porukan pelin ääreen.

–SIMON ELO

SONIC & MARIO AT THE OLYMPIC WINTER GAMES
★★★★

\+ Moninpelinä mainiot lajit...

– ...mutta yksin vähän tekemistä.

3 PELIKONEET: Wii

POKÉT TUTUSSA LUOLASSA

Heti alkuun on annettava varoitus koville *Pokémon*-faneille: jos ehdit jo pelata edellistä *Mystery Dungeon* -peliä eli *Explorers of Time / Darkness* -paria, jätä *Explorers of the Sky* väliin. Kyseessä on ihan sama peli hyvin pienillä uudistuksilla, jotka eivät riitä oikeuttamaan uutta hankintaa.

Vain varsinaista *Pokémon*-pelisarjaa pelanneille *Explorers of the Sky* on mielenkiintoisempi tapaus. Pelaaja vastaa alussa persoonallisuustestiin ja saa ohjattavakseen sen perusteella yksittäisen Pokémonin. Kummallisessa taustatarinassa selviää, että sankari on Pokémonin hahmoon muuttunut ihminen, joka tutustuu taskuhirviöiden elämään ja liittyy luolastoja koluavaan seikkailijoiden klubiin. Paljastettakoon tässä, että Pokémon-persoonani on Chikorita, tuo rauhallinen ja myötätuntoinen kasvihepo, ja kaverini on tietenkin Mudkip.

Varsinainen pelaaminen on liikkumista ja taistelua ruudukkoon jaetuissa luolissa. Pelaaja, apuri-Poké ja vastaan tulevat pahat Pokémonit liikkuvat ja pieksevät toisiaan vuorotellen tutuilla erikoisliikkeillä. *Explorers of the Sky* ei ole yhtä raa'an vaikea kuin *Mystery Dungeon* -sarjan toinen suuruus, *Shiren*, mutta hiostavaksi homma menee silti. Pokémonien treenaustahan tämä on, vain hieman eri muodossa kuin tavallisesti.

Pelin kumma tarina luo kiinnostavan erilaisen katsauksen taskuhirviöiden elämään. Pokémonit jutustelevat, käyvät torilla, rötöstelevät ja painavat työelämässä. Miten tähän suhteuttaa sen, että ihmiset pakottavat ne taistelemaan keskenään kaikenlaisissa kukkotappeluissa? Ehkä asiaa ei pitäisi miettiä liikaa.

–JANNE PYYKKÖNEN

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF THE SKY
★★★

\+ Toimivaa luolahaahuilua.

– Tasan sama peli kuin edeltäjänsä.

3 PELIKONEET: DS

KERÄILYÄ PUHTAIMMILLAAN

Jo 1970-luvulla keksittiin se hieno kaava, jota fantasiapeleissä toistetaan edelleen. Sankari lähtee luolaan tai kaivokseen, niittaa tieltään hirviöt ja kerää kaiken, mikä irti lähtee. Tätä kaavaa on toistettu puhtaimmillaan *Diablon* ja *Titan Questin* kaltaisissa toimintaroolipeleissä. Nyt se tehdään nettilevitykseen päätyneessä *Torchlight*-seikkailussa, joka on halpa, värikäs ja erittäin laadukas näkemys aiheesta.

Torchlightissa pelaaja vie soturin, jousiampujan tai taikurin salaperäiseen kaivokseen, ja siinä onkin kaikki, mitä juonesta tarvitsee tietää. Pelimaailma ei ole sentään ihan perusfantasiaa, vaan siinä on ripaus muskettеja, höyrykoneita ja mekaanisia robotteja. Taustarinaa ei muista kuitenkaan pohtia, kun viholliset vyöryvät päälle ja sankari räjäyttää ruudun täyteen tehosteita erikoiskyvyillään.

Turhaa pelimekaniikkaa *Torchlightissa* ei juuri ole, ja toimintaroolipelejä ei tarvitse tuntea ennalta. Tekijät ovatkin suunnanneet pelin hieman tavallista nuoremmille. Piirroselokuvatyylinen grafiikka on todella värikästä ja selkeää, ja verenroiskeet voi hävittää näkyvistä. Se on mukavaa vaihtelua, sillä *Diablo* ja sen seuraajat ovat lähes poikkeuksetta vakavia pelejä täynnä roiskeita, raatoja ja demoneja.

Tekijöillä on vankka kokemus lajityypistä, ja se näkyy keinoissa, joilla *Torchlightin* pelaamisesta on tehty kevеää ja mukavaa. Pelihahmolla on esimerkiksi koko ajan apunaan joko kissa tai koira. Sen voi opettaa tekemään taikoja ja muuttamaan muotoaan, ja osaapa lemmikki jopa viedä kerättyä tavaraa kauppaan myytäväksi. Tällaista eläinystävää arvostaisin useammissakin peleissä.

–JANNE PYYKKÖNEN

TORCHLIGHT
★★★★

\+ Todella sujuvaa toiminta.

– Liian helppoa kokeneille pelaajille.

PELIKONEET: Pc

ONNISTUNUT PALUU JUURILLE

On aina mukavaa, kun hyvä pelisarja palaa harha-askelten jälkeen juurilleen ja löytää ne ainekset, jonka takia siihen tykästyttiin alun perin. Näin käy *Jak & Daxter: The Lost Frontierin* tapauksessa. Edellisten pelien synkistely ja oudot peli-ideat ovat historiaa, ja pelaaminen sujuu kuin tanssi.

Autoilun ja muiden erikoisten ideoiden sijaan valtaosa *The Lost Frontierista* on tasohyppelyä, vieläpä sangen suoraviivaista sellaista. Jak etenee pisteestä A pisteeseen B ja haasteena on useimmiten keksiä keinot esteiden ohitukseen käyttäen Jakin taikavoimia.

Tarvittaessa voi tehdä vaikka kristallisiltoja, hyppiä suuriin korkeuksiin tai jäädyttää esineitä. Ongelmat ovat sen verran kepeitä, ettei peli niihin pysähdy, mutta ne tarjoavat silti mukavaa lisämaustetta muutenkin hyvin toimivaan tasohyppelyyn.

Väliin mahtuu myös miltei yhtä hauskoja osuuksia, joissa harrastetaan ilmataistelua ja taitolentoa Jakin avaruusaluksella. Olipa pelitila mikä tahansa, grafiikka on PSP-peliksi komeaa, ja pelattavuuskin toimii.

Pelin suurin ja oikeastaan ainoa merkittävä ongelma on kamera, joka osoittaa vähän väliä outoihin suuntiin tai jumittuu esineiden taakse. Kameran asentoa pystyy hienosäätämään, mutta tiukoissa taisteluissa tämä ei ole kovin helppoa.

Kameran töksähtelyt ja ajoittaiset tylsemmät osiot eivät kuitenkaan pilaa pakettia. *The Lost Frontier* palaa takaisin niihin hyviin aineksiin, joiden ansiosta *Jak & Daxter* -pelit olivat niin rakastettuja jo aikanaan. Hyvä pelattavuus yhdistyy hauskaan tarinaan ja hyviin oivalluksiin.

–MIIKKA LEHTONEN

JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER
★★★★

\+ Näyttää ja tuntuu hauskalta...

– ...mitä ei huonon kameran takia aina näe.

12

PELIKONEET: PSP, PS2

KERÄILYKUULAT VIERIVÄT MYÖS VIDEOPELISSÄ

Bakugan on suosittu japanilainen piirrossarja, josta on myös tehty mielenkiintoinen keräilykortti- ja kuulapeli. Siinä on tarkoitus vierittää bakugan-otusten kuulia metallisille porttikorteille, jolloin ne napsahtavat auki ja ovat valmiina taistoon. Jos vastustaja saa oman bakuganinsa samalle kortille, ratkaistaan voittaja otusten G-voiman perusteella, johon vaikuttavat porttikortti, bakuganien elementti sekä pelaajan käyttämät voimakortit. Peli on nyt käännetty myös videopelimuotoon esikuvalleen uskollisesti.

Pelissä pelaaja auttaa sarjasta tuttuja Battle Brawlereita taistelussa pahaa Vladitor-bakugania ja tämän liittolaisia vastaan. Pelaaja voi tietenkin myös kerätä ja ostaa uusia bakuganeja sekä voimakortteja, rakentaa pelipakkoja ja lisäksi muokata oman hahmonsa ulkoasua ja vaatetusta. Tekemistä ja keräämistä siis riittää.

Varsinaiset taistelut toimivat kuulapelin säännöillä, mutta niitä on kuitenkin hieman muutettu paremmin videopeliin sopiviksi. Bakugan-kuulaa voi nyt ohjata heiton jälkeen ja vastustajan vuorolla tämän heittoa voi häiritä ampumalla tämän kuulaa energiapulsseilla. Bakuganien välinen taistelu taas ei ratkea suoraan pelkän G-voiman määrällä, sillä kumpikin osapuoli voi saada sitä lisää kolmen erilaisen minipelin avulla. PS3:lla ja Wiillä niissä hyödynnetään myös liikkeentunnistusta, ja G-voimaa voi saada lisää muun muassa ravistamalla ohjainta. Liikkeentunnistuksella voi myös ohjata bakugan-kuulaa ohjainta kallistamalla.

Bakugan on toimiva videopeliversio alkuperäispelistä, jota voi myös pelata kavereiden kanssa. Bakugan-taistelut ovat nopeita ja vauhdikkaita, mutta pidemmän päälle myös melko yksipuolisia. Niinpä peli toimii lopulta parhaiten kuulapelin tai animaatiosarjan ystäville, jotka osaavat arvostaa bakuganeja aivan eri tavalla.

–MIIKA HUTTUNEN

BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

+ Minipelit pitävät bakugan-taistot mielenkiintoisina…

– …mutta ne tuskin innostavat muita kuin Bakugan-faneja.

7

PELIKONEET: Xbox 360, PS3, Wii, PS2, DS

KLOONISOTA JATKUU EDELLEEN

The Clone Wars -animaatiosarjaan pohjautuva *Republic Heroes* on hieman nuoremmille pelaajille suunnattu toimintaseikkailu, jossa pelaajat pääsevät ohjaamaan suosikkisankareitaan taistelussa galaksin kohtalosta droidiarmeijoita vastaan. Tarina sijoittuu tv-sarjan 1. ja 2. kauden välille ja sen keskipisteessä on Kul Teska -niminen uusi teknopahis. Myös palkkionmetsästäjä Cad Bane ja Count Dooku ovat kuvioissa.

Itse toiminta on melko suoraviivaista: jedi-ritareita ohjatessa vastaantulevat erimuotoiset ja -kokoiset droidit pistetään romuksi valosapelin sekä Voima-hyökkäyksen avulla. Välillä pelataan kuitenkin myös kloonisotilailla, joilla suojaudutaan, ja räiskitään läjäyttimillä. Tämä tuo mukavaa vaihtelua pelaamiseen. Jedeillä pelaamisessa on myös huomattavasti enemmän tasoloikintaa.

Tekemistä pelissä riittää. Joka kentässä haetaan mitaleita, joiden laatuun vaikuttaa kentän läpäisyyn kulunut aika, kerättyjen Voima-pallojen määrä sekä taistelusta saadut pisteet. Kerätyillä pisteillä voi parantaa hahmon kykyjä ja ostaa erilaisia päähineitä tai hassuja erikoisuuksia, kuten pelihahmojen jättimäisiä päitä. Tämän lisäksi kenttiin on piilotettu kerättäviä salaisuuksia ja vastaan tulee myös monia lyhyitä minipelejä. Toimintaa on jatkuvasti ja peli etenee vauhdikkaasti.

Ulkoisesti peli miellyttää sarjan faneja: se näyttää liikkeessä animaatiosarjalta ja myös ääninäyttelijät ovat samoja. Lyhyet välianimaatiot pitävät tarinan liikkeessä ja monipuolisen hahmokaartin esillä.

Hauskimmillaan peli on kaverin kanssa pelattuna ja peli tukeekin toisen pelaajan mukaan tuloa koska tahansa. Pituuttakin riittää, joten nuoremmat *Tähtien sota* -fanit viihtyvät pelin ääressä pitkään. Vanhemmille pelaajille se on kuitenkin hieman liian yksipuolinen ja helppo.

–MIIKA HUTTUNEN

STAR WARS: THE CLONE WARS – REPUBLIC HEROES

+ Näyttävää ja hauskaa Tähtien sota -toimintaa…

– …joka ei kuitenkaan sovellu kuin nuoremmille pelaajille.

12

PELIKONEET: Xbox 360, PS3, Wii, PSP, DS, pc

NYKYAIKAINEN RAKENTELUPELI

Kaupunginrakentelupelit ovat eläneet kirjavan elämän. *SimCity*-sarja oli huippusuosittu, ja *Sim*-etuliitettä on sittemmin sovitettu vaikka mihin. Nyt Monte Cristo -pelistudio aikoo palauttaa *Cities XL:lällä* perusrakentelun sen ansaitsemalle huippupaikalle. Eikä heitä ainakaan yrityksen puutteesta voi syyttää.

Citiesiä voi pelata yksinpelinä, mutta nettirekisteröityminen on silti pakollista. Peruspelillä voi sitten pelata viikon ilmaiseksi yhteistyömuodossa, joka on selvästi pelin ydin. Kuukausimaksullisessa moninpelissä on planeettoja, joilla on 10 000 kaupungin paikkaa vehmaista pelloista ja aurinkorannoista lumisiin vuoriin. Yhteistyö perustuu kaupankäyntiin: kaupunkien välisen kaupan kohteena voi olla niin öljy, teollisuustuotteet kuin turistitkin. Yksinpelaaja joutuu käymään kauppaa riistohinnoilla.

Onneksi perusasioita ei ole unohdettu, ja varsinainen rakentelupeli on toteutettu mallikkaasti. Oman kaupungin rakentamisen lainalaisuudet ovat selkeitä: teollisuus tuottaa ilmansaasteita ja lentokenttä melusaastetta, eikä vaikeustaso ole kummoinen. Vaikeutta haetaankin erilaisilla kartoilla, joissa rakennuskelpoinen maa saattaa olla pahasti hajallaan.

Viimeinen silaus kaupunkipelille on tietenkin ulkonäkö, eikä *Cities XL* petä tässäkään suhteessa. Näkymät kadulla ovat ihan mukiinmeneviä, mainostaulujen aitoja mainoksia myöten. Pienenä miinuksena katselukulmat ovat turhan rajoittuneita, mikä vaikeuttaa kaupungin ihailua.

Monte Cristo on rohkeasti lähtenyt päivittämään kaupungin rakentelua nykypäivän standardeihin – ja onnistunut siinä hyvin. Moninpelin maksullisuudesta ei voi vielä sanoa tuomiota, kun kaikki sen ominaisuudet eivät vielä toimi luvatulla tavalla, mutta pormestarin hommista kiinnostuneille on vaikea keksiä parempaa peliä juuri nyt.

–PANU ALKU

CITIES XL

+ Monipuolinen ja toimiva.

– Moninpeli on maksullinen.

12

PELIKONEET: Pc

TROPICO 3

+ Fiksu ja hyvä rakentelupeli.

– Hieman yksipuolinen.

16

PELIKONEET: Pc, Xbox 360 (TULOSSA)

HIRMUVALTAA JA LATINORYTMEJÄ

Kylmä sota synnytti aikoinaan monia ikäviä diktaattoreja, kun suurvallat pönkittivät valtaan mieleisiään veijareita. Etelän pienillä mailla ei ollut varaa valittaa, sillä porkkanana toimivat avonaiset rahahanat ja keppinä sotilaalliset väliintulot. *Tropico 3* -rakentelupeli kertoo tästä ajasta kursailemattomalla ja humoristisella otteella.

Pelaaja valitsee haluamansa **Eva Peronin** tai pahamaineisen **Papa Docin** kaltaisten diktaattorien listalta tai luo itse oman hallitsijansa, ja ryhtyy sitten luotsaamaan valtiota 1950-luvulta nykyaikaan asti. Ongelmana ovat niskaan huohottavien suurvaltojen lisäksi saarivaltion omat asukkaat, sillä eri aatesuuntia edustavat kansalaiset haluavat elää henkilökohtaisissa unelmavaltioissaan.

Pelaajalle se tietää vaikeita aikoja, sillä rahat eivät riitä kaikenlaisiin uudistuksiin ja rakennuksiin. Ennemmin tai myöhemmin kansa äänestää väärää ehdokasta tai käy aseelliseen vastarintaan, jolloin on pakko turvautua diktaattorin keinoihin kuten vaalivilppiin tai salaiseen poliisiin. Äärimmillään pelaaja voi nuoleskella vaikkapa USA:ta sallimalla ydinpommitestit oman maansa rannikolla.

Vakava aihepiiri ei näy ulkoisessa toteutuksessa. Latinorytmit soivat letkeästi, ja aurinkoiset saaret hiekkarantoineen ja viidakoineen ovat kuvankauniita. Vaikka *Tropico 3* voikin siis olla jonkun mielestä vakavilla aiheilla leikittelyä, peli on tätä ansiokkaampi: pelaajan törttöilyt diktaattorina valottavat ovelasti ja ehkäpä historiankirjaa tehokkaammin, kuinka isojen valtioiden nokittelu aiheutti aikoinaan – ja edelleenkin – surkeutta lukemattomille tavallisille ihmisille. Tekijöillä lienee lisäksi kokemusta suurvallan ikeestä, sillä pelin tehnyt studio on bulgarialainen.

–JANNE PYYKKÖNEN

MAAILMA TASKUSSA

Kuka ikinä keksikään suomennoksen "Säkkipoju", on nero. Unohtaen tyystin sen, että nimessä ei ole mitään tolkkua, nimi vangitsee *LittleBigPlanetin* ytimen lapsekkaan hyvin.

LittleBigPlanet kertoo Säkkipojun matkasta halki maailman. Hän kohtaa sen varrella muun muassa mystikoita, leijonia, vauhtia rakastavia kirahveja ja surffaavia kilpikonnia. Koska jo päähahmo on säkkikankaasta tehty räsynukke, ei realismikaan ole pelissä niin justiinsa, vaan kuuluu sen omaperäiseen tyyliin.

Yksinpeli sisältää noin kolmekymmentä tasoa. Ensimmäisten tasojen ei kannata antaa hämätä. Loppua kohti vaikeusaste tilttaa kovaa vauhtia ylöspäin. Siksi onkin hyvä, että Säkkipoju kulkee aivan kuin käsketään, vaikka hyppimisessä sillä olisi vielä hieman opittavaa. Useimmiten epäonnistuminen on kuitenkin pelaajan eikä hahmon vika.

Toisin kuin pelin isoveljessä PlayStation 3:lla matka on käytävä tällä kertaa yksin. Se saattaa saada Säkkipojun ajoittain onnettomaksi. Onneksi peli antaa täydet mahdollisuudet kustomoida omaa hahmoa kaikella mahdollisella, aina sombreroista tuhteihin viiksiin asti.

Luominen ei lopu siihen. Pelin mukana toimitetaan monipuolinen kenttäeditori, joka takaa hupia vielä pitkälle, kun pelin yksinpeli loppuu – jos vain taidot riittävät. Muutoin voi tyytyä tutkimaan muiden luonnoksia ja lataamaan niitä verkon kautta. Kummin vain, peli tarjoaa hupia pitkäksi aikaa pelaajan ikään ja sukupuoleen katsomatta.

–HEIKKI TAKALA

LITTLEBIGPLANET
★★★★★

+ Säkkipojun matka on loistava....
– ...mutta yksinäinen.

7 **PELIKONEET:** PSP

IHANA LIMA LUONNON HELMASSA

A Boy and His Blobista ei varmasti tule koskaan suurta hittiä. Se on nimittäin vanhanaikainen ja erikoinen peli, joka kertoo pojan ja limapallon ystävyydestä ja seikkailuista sanomatta sanaakaan. Se on kuitenkin samalla erittäin kaunis peli, joka vetoaa varmasti Nintendon uskollisiin faneihin ja fiksujen hyppelypelien ystäviin.

Ensimmäisenä ja viimeisenä pelistä jäävät mieleen sen söpö ja piirroselokuvamainen taide. *A Boy and His Blob* tuo käsin piirrettyine maisemineen ja sulavine animaatioineen mieleen *Henkien kätkemä-* tai *Naapurini Totoro* -elokuvat, ja tätä tunnetta vahvistaa kaunis musiikki. Ei pidä kuitenkaan erehtyä luulemaan, että kyseessä olisi pelkkä haasteeton lastenhyppely.

A Boy and His Blob ei ole nimittäin ensimmäinen tämänniminen peli. Kyse on 20 vuotta vanhan pelin uusintaversiosta, ja pelaamisessa tuntuu retroaikojen vaikeus.

A Boy and His Blob ei kuitenkaan koettele varsinaisesti tasohyppelyrefleksejä, ja stressi tuntuu enemmän aivosoluissa. Reippaan poikaseikkailijan kaveri Blob osaa muuttua erilaisiksi apuvälineiksi, joilla kaivaudutaan, loikitaan, lennetään ja liidetään halki tunnelmallisten maisemien. Pelaajalta odotetaan paljon, sillä peli ei tarjoa mitään selityksiä tai neuvoja. Kaikki pitää oppia ja päätellä itse kenttiin ripoteltujen taulujen kuvista.

Haasteellisuudestaan huolimatta *A Boy And His Blob* ei kuitenkaan ärsytä missään vaiheessa. Ehkä se johtuu siitä, että pelissä on vaikeasti määriteltävää "hyvää mieltä". Paras toiminto on halaus: seikkailijapoika voi rutistaa monimuotoista kaveriaan, joka kujertaa sitten ihastuneena. Se on vaan niin söpöä!

-JANNE PYYKKÖNEN

A BOY AND HIS BLOB
★★★★

+ Hyvän mielen hyppely...
– ...pistää mielen pahalle koetukselle.

7 **PELIKONEET:** Wii

ARVOSTELUT

IMELÄ KANI OPETTAA JA VIIHDYTTÄÄ

Uudelleen käynnistetty *Alkupolku*-lastenpelisarja tarjoilee jälleen mukavaa ja perinteistä lastenviihdettä, joka opettaakin siinä sivussa. Sarjaan ilmestyi juuri kokkauksen perusteita valaiseva *Ihmeellinen keittiö* ja leikkisämpi *Saturetki*, jossa järjestetään juhlat tontuille ja keijuille.

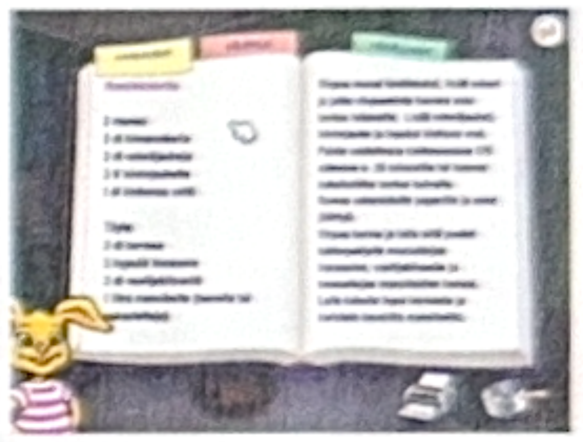
Pelisarjan päähenkilö eli keltainen Josefiina-kani ei varmasti unohdu, kun hänet on kerran nähnyt näissä peleissä. Pupu puhelee paljon äänellä, joka on monia lastenohjelmiakin sokerisempi. Se vaatii pelaamista avittavalta aikuiselta hieman totuttelua, mutta toisaalta pupu kuulostaa todella turvalliselta ja kiltiltä kaverilta.

Ihmeellisessä keittiössä pelaaja hankkii reseptejä kokkitontuilta erilaisissa minipeleissä ja harjoittelee sen jälkeen kokkaamista virtuaalisesti. Ohessa opetetaan esimerkiksi desimitan käyttöä ja muita ruoanlaiton perusteita. Hankitut reseptit ovat ihan oikeita, ja ne voi tulostaa helposti.

Saturetki on vähemmän opetukseen keskittyvä peli, jossa treenataan enemmänkin näppäimistön käyttöä ja esimerkiksi päättelykykyä palikkapelien kautta. Siinä onkin mielenkiintoisesti kätketty valikko, josta vanhemmat voivat rajoittaa peliajan vaikkapa tuntiin päivässä ja estää kärsimätöntä jälkikasvua ohittamasta Josefiinan ja satuolentojen turinoita.

Molempia näistä *Alkupolku*-peleistä yhdistää tietynlainen turvallinen vanhanaikaisuus ja verkkaisuus. Lapsen täytyy hallita hiiren ja näppäimistön perusteet, mutta muuten tekniikka ei ole este, ja yksinkertainen piirrosgrafiikka pyörii taatusti vanhemmillakin koneilla.

–JANNE PYYKKÖNEN



JOSEFIINA ALKUPOLKU: IHMEELLINEN KEITTIÖ JA SATURETKI
★★★★

+ Yksinkertaista, söpöä ja opettavaista.
– Josefiinan ääni vaatii totuttelua.

3 **PELIKONEET:** Pc, Mac

LEVOTTOMAT PUPUT

Rayman Raving Rabbids -pelit ovat olleet yksi Wiin hauskimmista pelisarjoista jo konsolin alkuajoista saakka. Siksi onkin yllättävää nähdä, että uusimmassa pelissä hupsut pupukaiset suuntaavat täysin uusille suunnille. Minipelikokoelman sijaan *Rabbids Go Home* on juoni- ja tavoitevetoinen toimintaseikkailu.

Muutos on perusteellinen, mutta onnistunut. Puput yrittävät rakentaa kuuhun saakka ulottuvan romutornin, mihin tarvikkeet kerätään ihmisten asuttamasta suurkaupungista. Niinpä puput ryntäävät kaupunkiin valtavana laumana ja pelaajan ohjaamat kaksi pupua ryskäävät pitkin katuja, kauppoja ja liikekeskuksia keräten kyytiinsä kaiken irtaimen ja irtoavan.

Pelaaminen on hauskaa, niin meiningiltään kuin tyyliltään. Puput säikyttelevät ihmisiä rääkymällä ja kaatavat ostoskärryillään kauppojen tavaratorneja. Aina välistä pelaajaa hihitytetään näyttämällä, miten puput reagoivat löytämiinsä uusiin asioihin.

Naurua siis piisaa ja pelisuunnittelukin on onnistunutta. Ostoskärryillä ryskääminen voi puuduttaa, mutta peli onnistuu uudistumaan aina oikealla hetkellä. Välillä kärryillä voi jopa lentää, sitten siihen pultataan suihkumoottori – ja taas mennään.

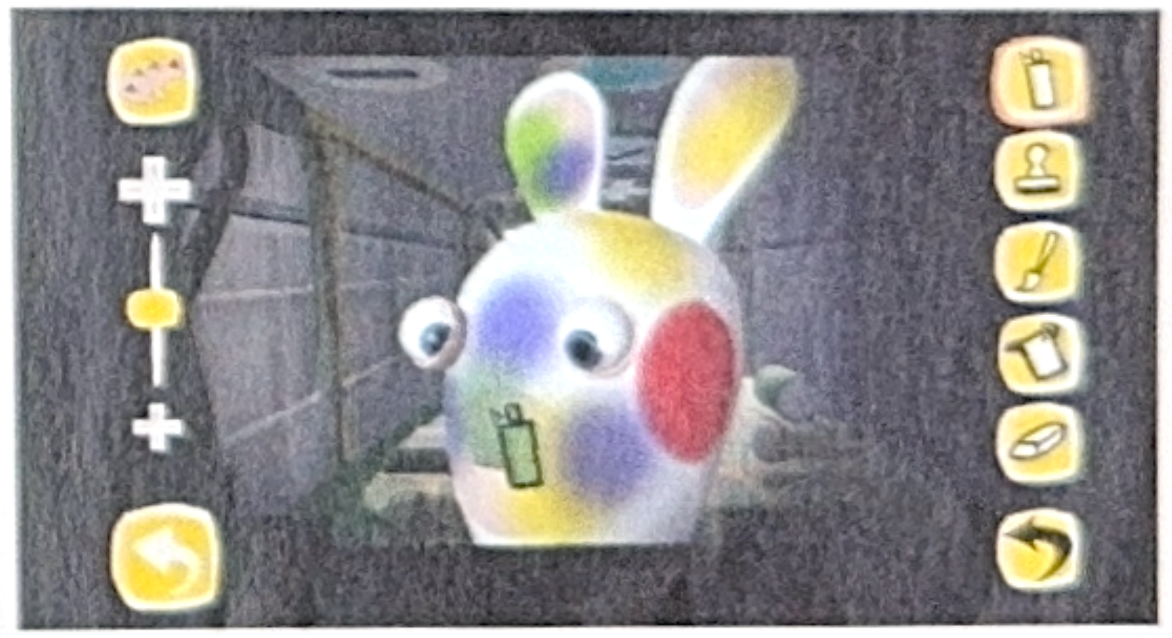
Rabbids Go Home onkin peli, joka toimii monenikäisille. Sen päätön toiminta ja melske viehättävät varmasti nuorta pelaajaa. Vanhemmat arvostavat huumoria ja huomaavat yksityiskohtia. Peli toimii hienosti, vaikka se tuhoton tavaroiden kerääminen voikin käydä välillä voimille.

–JUKKA O. KAUPPINEN

RABBIDS GO HOME
★★★

+ Kahjoa ja älyvapaata pelleilyä...
– ...joka puuduttaa liian isoissa annoksissa.

7 **PELIKONEET:** Wii



LATAAMO

Pelit netistä uusille koneille

Kaikki kolme nykypolven pelikonsolia – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – sekä pc tarjoavat omistajilleen nettipalveluja, joista voi ostaa uutta pelattavaa edullisesti ja helposti. Maksuvälineinä käyvät luottokortit ja konsoleilla lisäksi kaupasta ostettavat pistekortit. Jokaisen laitteen nettivalikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä, joita ei välttämättä saa kaupan hyllyltä lainkaan.

ITÄ-EUROOPAN SURULLISET ROBOTIT

Voiko peleistä erottaa niiden tekijöiden kansallisuutta? Ehkä, ainakin joskus. Saksalaiset tekevät viiksekkäitä roolipelejä, ja Japanin rooli- ja deittailupeleillä on aivan oma tyylinsä. Tšekkiläinen *Machinarium*-seikkailu taas tarjoaa niin erikoisen näkemyksen roboteista, että mieleen tulevat heti kyseisen maan klassiset piirros- ja animaatioelokuvat.

Machinariumissa pelaaja ohjaa pientä robottia, joka osaa sekä venyä että litistyä yltääkseen ja mahtuakseen eri paikkoihin. Matka alkaa kaatopaikalta, kun robottikaupungista ulos potkaistu kone kasaa itsensä uudelleen. Matkalla kotiin kohdataan monia muita mekaanisia hahmoja ja hurjia mekaanisia pulmia, joita ratkoessa alkaa melkein toivoa itselleenkin tietokoneaivoja.

Machinarium on kerrassaan huikean näköinen peli. Käsin piirretyt maisemat ovat ruosteisia ja ruskeita ja samalla kauniita sekä kiinnostavia. Pelin robottimaailma ei ole tieteiselokuvien tulevaisuutta, vaan se näyttää tulevan vuosikymmenien takaa. Tehtaiden savupiipuissa ja sulatusuuneissa on jotain surumielistä, ja tunnelmaa auttaa se, että pelissä ei puhuta sanaakaan.

Machinariumin tekijät luottavat pelinsä vetovoimaan, sillä sen ensimmäisiä ruutuja voi testata helposti ja ilmaiseksi nettiselaimessa Machinarium.net-sivustolla, josta koko pelin voi ostaa noin 14 euron hintaan. Netistä kannattaa etsiä myös samojen tekijöiden varhaisemmat, mutta yhtä kummalliset, *Samorost*-pelit, joissa matkataan puukalikalla ulkoavaruuteen.

–JANNE PYYKKÖNEN

MACHINARIUM

\+ Upea ja erilainen.

– Liiankin haastava.

7

PELIKONEET: Pc

PIKKUTYTÖN VAIKEA UNIMATKA

Latauspelien joukossa on runsaasti indie-erikoisuuksia ja pelejä, jotka tahtovat suorastaan olla taidetta. Näihin kuuluu *Lucidity*-hyppely, joka ei ole aivan sitä, miltä se näyttää.

Tasohyppelyn tapaan sivulta kuvattu *Lucidity* on kuvitettu kauniisti kuin laadukas lastenkirja, mutta se ei ole hyppely eikä edes lapsille tarkoitettu. Pelattavuudeltaan se on kuin vanhojen *Tetris*- ja *Lemmings*-pelien risteytys: pelihahmo eli pikkutyttö Sofi kävelee herkeämättä eteenpäin kauniissa unimaailmoissa, jotka ovat täynnä vaaroja. Pelaajan pitää avata hänelle tietä taikomalla kenttiin tikkaita, pomppuvälineitä, pommeja ja muita esineitä. Niitä ilmestyy käyttöön satunnaisessa järjestyksessä juuri *Tetriksen* palikoiden tapaan. Kenttien lopuissa etenevä tarina taas kertoo läheisensä menettäneen ihmisen surutyöstä, ja se on tarkoitettu epäilemättä juuri varttuneemmille pelaajille.

Näistä asioista on kuitenkin yllättävän vaikea nauttia, sillä *Lucidity* turhauttaa pelaajaa liian usein. Kun käytettäväksi ilmestyy vain juuri vääriä esineitä, myöhemmät kentät tuntuvat aivan liian vaikeilta. Epäonnistuminen palauttaa lisäksi kentän loppuun, ja mitä enemmän pelaaja jupisee, sitä tekotaiteellisemmalta koko peli tuntuu. Kun tunteet jäähtyvät, *Lucidity* vaikuttaa jälleen hienolta ja rohkealta kokeilulta.

Pelinä *Lucidity* ei ole siis aivan onnistunut, mutta se näyttää kyllä, kuinka kiintoisia kokeiluja ladattavien pikkupelien puolella tehdään. Asialla ei ole edes mikään pikkupulju, vaan itsensä George Lucasin perustama LucasArts.

–JANNE PYYKKÖNEN

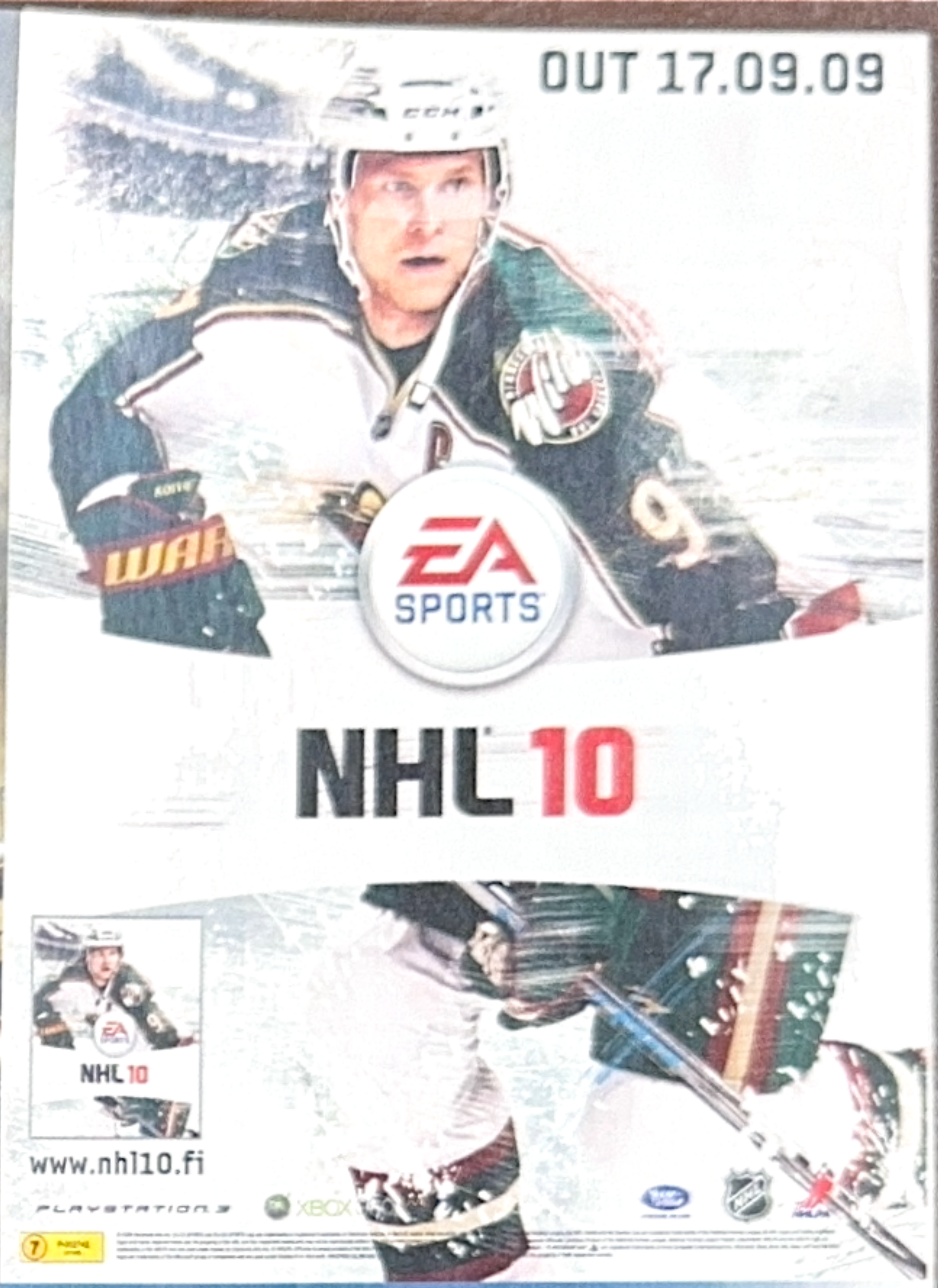
LUCIDITY

\+ Näyttää todella erikoiselta...

– ...mutta pelattavuus ontuu.

7

PELIKONEET: Xbox 360, pc



h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1376, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ: Janne Kaitila
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Puputti
AVUSTAJAT: Miika Huttunen, Matias Kaimulainen, Ville Arvekari, Panu Alku, Thomas Puha, Jussi Malinen, Mikka Lehtonen, Jukka O. Kauppinen, Simon Elo, Juha Wakonen, Heikki Takala, Johannes Valkola, Tero Lehtiniemi, Eemeli Rekunen, Lassi Kurkijärvi

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1376, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

PRISMA

KOLUMNI

MUISSA MAAILMOISSA

SE ON IHAN muissa maailmoissa, on totuttu sanomaan, kun joku ei oikein ole mukana tässä ja nyt. Sanonnalla on selvä negatiivinen kaiku: mitä tuo tuossa erehtyy haaveilemaan! Mutta välillä on päästävä pakoon räntäsadetta ja astuttava kokonaan toiseen todellisuuteen.

Kaikki videopelaaminen on toki pientä pakoa arjesta, mutta mitkään muut pelit eivät tee sitä yhtä hyvin kuin roolipelit. Jopa 70 tuntia pelaajalta vaativat eepokset perustuvat nimenomaan siihen, että niiden ääressä ollaan muissa maailmoissa.

Hyvä esimerkki tästä on täysi-ikäisille pelaajille suunnattu syksyn uutuus *Dragon Age: Origins*, joka pakottaa pelaajan alkamaan opiskella Fereldenin fantasiamaan historiaa ja monimutkaista politiikkaa. Lautakasojen ja vaalirahojen arkimaailma jää taakse, kun pelaaja pohtii, miten kääpiöt, haltiat ja maagit saadaan yhteen rintamaan pimeyden voimia vastaan.

Retki vie kuvitteellisen keskiajan suurkaupunkiin, maanalaisille valtateille ja tietysti taikametsiin. Jokaisella paikalla on aivan oma tunnelmansa, joka tempaisee mielikuvituksen mukaansa.

Harva peli antaa pelaajalle aikaa nauttia uuden paikan tutkimisesta. Perinteisessä toimintapelissä ruudulle vyörytetään jatkuvasti haastetta ja sähikäistä, eikä maisemien katselu tahdo luonnistua.

Roolipelit antavat tilaisuuden aivan muuhun. Aikanaan *Elder Scrolls III: Morrowind* -pelin ääressä paljon itse pelin tarinaa tärkeämpää oli matkustaa ympäri Vvardenfellin saarta ja ihmetellä omituisia kaupunkeja – jättimäisten sienien sisään rakennettu Sadrith Moran kaupunki oli oma suosikkini.

Pahimmillaan *Morrowindissä* ärsyyntyi, kun peli yritti tulla estämään maisemamatkailua lähettämällä jollekin tehtävälle. En minä nyt jouda valtakuntaa pelastamaan, sillä haluan nähdä, mitä tuolla vuoren päällä siintävässä linnassa oikein on!

> ”En minä nyt jouda valtakuntaa pelastamaan, sillä haluan nähdä, mitä tuolla vuoren päällä siintävässä linnassa oikein on!”

Joskus olen miettinyt, että useammasta videopelistä pitäisi löytyä pelitila, jossa saisi ihan rauhassa katsella paikkoja jatkuvan taistelun sijaan. Esimerkiksi Nintendon vanhan *PilotWings 64* -lentopelin Birdman-tilassa liitämisessä oli zeniläistä rauhaa.

Viimeksi onnistuin houkuttelemaan roolipelien maailmaan vaimoni pikkuveljen, joka tarttui *Risen*-roolipeliin. Myös hän innostui nimenomaan pelimaailmaan tutustumisesta: ”todella hauskaa vain puhua ihmisille ja tutkia ympäristöä”, hän fiilisteli tekstiviestissä.

Uusissa maailmoissa tuntuu siis olevan jotain perimmäisen vetoavaa, vieraili niissä oikeasti tai välillisesti.

Häämatkalla Madeiran saarella tapasin vanhan viinintekijän **Artur Barros Sousa Olimin**, joka kertoi, että hän ei halua lähteä minnekään pois kotikulmiltaan, jossa lämpötila pysyy vuoden ympäri parinkymmenen asteen hujakoilla.

Sen sijaan hän retkeilee kotisohvallaan: Suomessakin on jo käyty – matkavälineenä toimii Discovery Channelin matkailutarjonta.

Nykypäivän nuorempia Artureita ovat ne videopelaajat, joiden retket suuntautuvat roolipelien fantasiamaailmoihin. Pelikonsolin tai tietokoneen äärestä pääsee vielä aivan erilaisiin paikkoihin, eikä ole häpeäksi olla välillä ihan muissa maailmoissa.

-Lassi Kurkijärvi

Kirjoittaja on entinen pelitoimittaja, joka kehittää nykyisin HS.fi-palvelua päivisin ja harrastaa pelaamista iltaisin.

HAUSKAA JOULUA JA UUTTA VUOTTA!

Eeppinen WoW-lehti nyt kaupoissa
Lue lisää lehdestä ja osallistu kilpailuun osoitteessa:
www.wowlehti.fi

XBOX 360
XBOX 360
PURE
LEGO BATMAN
THE VIDEOGAME
Xbox360
Holiday Value
Bundle
269,-
XBOX 360
ONLY ON XBOX 360
XBOX LIVE
FORZA MOTORSPORT 3
Xbox360
Forza
Motorsport 3
67,90
JOKAISESTA MYYDYSTÄ PELISTÄ
1€ LASTENKLINIKOIDEN
KUMMEILLE
Lips
Xbox360
Lips
49,90
Number One Hits
Lips
Xbox360
Lips Number
One Hits
69,90
Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN
PERHEMARKET
PRISMA